VIDEOGIOCHI PER PC

177 Speciale Natale '03 XENIA EDIZIONI

DVD

€ 8.70

THE GAMES machine

STAR WARS GALAXIES
Lucasarts sfida Dark Age of Camelot

PRO EVOLUTION SOCCER 3
Konami vince il Pallone d'Oro

NEED FOR SPEED UNDERGROUND
Fast & Furious secondo Electronic Arts

TONY HAWK 4
Lo skate su PC migliora col passare degli anni...

ANTEPRIME
Svelati per voi i segreti di Black & White 2, The Sims 2, Far Cry e Vampire: Bloodlines!

LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. Star Wars Galaxies è un marchio diLucsfilm Entertainment Company Ltd. SOE e il logo SOE sono marchi registrati di Sony Online Entertainment Inc. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o Lucasfilm Ltd. & TM come indicato.
Tutti i diritti riservati

ISSN 1129-2326

30177

9 771129 232306

www.tgmonline.it

SOLUZIONE DEL MESE

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS - II PARTE

ENTRA NELL'AVVENTURA...

Esplora mondi straordinari realizzati in vero 3D

Risolvi enigmi affascinanti

Continua la tua avventura online

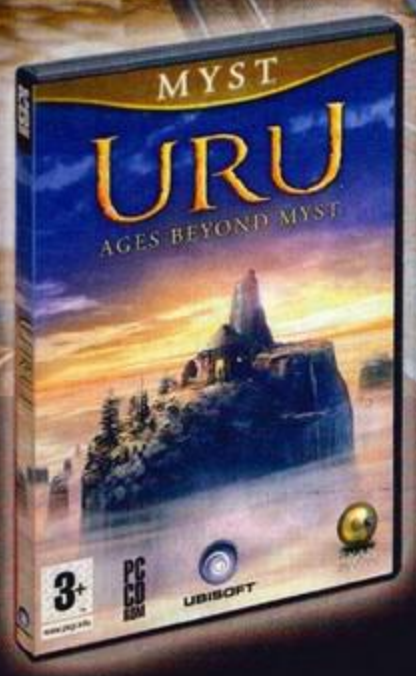
Crea una versione digitale di te stesso all'interno del gioco

DA CYAN WORLDS, I CREATORI DI MYST® E RIVEN™

URU™

AGES BEYOND MYST®

Completamente in italiano



Il gioco contiene l'inedito "BURN YOU UP, BURN YOU DOWN" tratto dal nuovo album di Peter Gabriel "HIT"

PC CD ROM

3+ www.pegi.info

UBISOFT™

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

www.mysturu.it

Uru™: Ages Beyond MYST®. Copyright © 2003 Cyan Worlds, Inc. Published by Ubisoft Entertainment, S.A. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Uru (TM), Cyan®, and Myst® are trademarks of Cyan, Inc. and Cyan Worlds, Inc. under license to Ubisoft Entertainment.

CYAN WORLDS

DIRETTORE RESPONSABILE
Roberto Ferri roberto.ferri@xenia.it

DIRETTORE GENERALE
Stefano Monti stefano.monti@xenia.it

SEGRETARIA DI REDAZIONE
Ellis Malavasi

COORDINATORE EDITORIALE E CAPOREDATTORE
Stefano Silvestri stefano.silvestri@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM
Davide Tosini iltoso@xenia.it

VICE-CAPOREDATTORE TGM ONLINE
Claudio Todeschini keiser@xenia.it

REDATTORI

Paolo Besser paolone@xenia.it
Davide Comunello kylling@xenia.it
Andrea Della Calce mao@xenia.it
Stefano Gaburri stepan@xenia.it
Matteo Lorenzetti elvin@xenia.it
Massimo Monti ilvlad@xenia.it
Massimo Nichini nkz@xenia.it
Sergio Porcellini ray@xenia.it
Dario Ronzoni ildario@xenia.it
Raffaele Sogni raffo@xenia.it
Massimo Svanoni xam@xenia.it
Daniele Vergìni talentscout@xenia.it

COLLABORATORI

Marco Auletta rulla@xenia.it
Ivan Conte kikko@xenia.it
Davide Corrado konrad@xenia.it
Maurizio Frascino fakemcgolem@xenia.it
Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it
Luca Polizzotto hansen@xenia.it
Alex Rossetto alex.rossetto@xenia.it
Daniele Tamagni tamaboke@xenia.it
Luca Todesco luca@xenia.it
Roberta Zampieri roberta.zampieri@xenia.it

Stefano Silvestri **stefano.silvestri@xenia.it**

Editoriale

CULT FICTION

Qualche mese fa, non ricordo più bene quando, chiusi un editoriale paragonando la mia nascente carriera da coordinatore editoriale a una nave che, tolti gli ormeggi, veleggiava verso il mare aperto, alla volta di mete sconosciute. Quale sarà la fine del mio viaggio non mi è dato saperlo, né in fin dei conti mi interessa, ma senz'altro, dopo mesi di navigazione, posso dire di essere approdato al primo porto, nel quale mi piacerebbe fermarmi per qualche tempo: si chiama Cult Fiction, è una rivista non convenzionale che parla di cinema e televisione, ed è la mia prima creatura.

Mi ricordo quando presentai qualche tempo fa il progetto di CF agli editori: nel convocare anche i responsabili di marketing e pubblicità, la frase fu "il Silvestri finalmente ha partorito"; l'attesa nelle ultime settimane s'era fatta palpabile ma, senza scompormi, ero andato avanti coi miei ritmi, come mi pareva fosse giusto. Da allora sono passati dei mesi e il frutto di questo lavoro lo avete visto reclamizzato sullo scorso numero e, se vi siete interessati all'idea, dovreste anche averlo già toccato con mano.
Le considerazioni che mi hanno portato a elaborare Cult Fiction sono molte e al tempo stesso poche: le prime sono quelle "strategiche", ma ve le risparmio perché potrebbero annoiarvi, mentre le seconde sono puramente passionali, essendo un certo tipo di intrattenimento una delle mie più grandi passioni, a fianco di musica e videogiochi. La rivista tratta infatti non di tutta la cinematografia o di tutte le produzioni televisive ma solo di quelle "cult" per gente come noi: quindi Matrix, Kill Bill, C'Era una Volta in Messico, 24, C.S.I., Six Feet Under, Il Signore degli Anelli e altro ancora. In Cult Fiction, il cui editoriale ho intitolato Il Sogno Persistente, voglio trattare tutto ciò che non viene dimenticato mezzora dopo che si è usciti dal cinema o che si è spenta la televisione, bensì quello che appunto persiste in noi a livello di immaginario collettivo, che ci emoziona, che finisce col fare parte del nostro bagaglio culturale anche solo per quella battuta che spesso ci ritroviamo a citare. È "cult" quel film del quale si sente subito il bisogno di venire a parlare sul forum di TGM Online o quella serie televisiva che ci tiene inchiodati davanti alla TV anche se, a ben guardare, magari non è che sia proprio un capolavoro. Però è un qualcosa che prende, che acchiappa, che cattura, alle volte anche sconfinando volutamente nel trash più che tingendosi magari di "bertolucciane" aspirazioni. Se vi dicessi che con Cult Fiction ho voluto fare la TGM del cinema e della televisione sarei fuorviante, eppure credo che con la nostra rivista ci sia più di un punto in comune, non foss'altro che io stesso.

La cosa importante però è che, al momento in cui scrivo, il primo numero non è ancora andato in edicola, il che comporta che sto vivendo giornate davvero particolari, professionalmente e personalmente. Da un lato mi trovo infatti a confrontarmi con un mondo che non conosco e che a sua volta non conosce me, né la mia casa editrice, il che implica un certo disorientamento dopo anni trascorsi in uno stesso settore (quello dei videogiochi) e con gli stessi interlocutori. Sto cercando di imparare velocemente le sue connotazioni, come funziona, chi è chi, cosa è importante e cosa è trascurabile, e nel modo alle volte ancora "sgraziato" con cui mi muovo in ambiti a me nuovi rivedo me stesso anni fa, agli inizi della mia carriera, quando i miei slanci venivano spesso incanalati da Max che, vuoi con una gomitata o una strizzatina d'occhio, vuoi con un commento dopo un incontro di lavoro, mi spiegava dove avevo sbagliato e quali erano i gangli nervosi del sistema sui quali agire. So che così come ho imparato una volta imparerò adesso, anzi, soprattutto adesso, visto che (passatemi la metafora) la versione di Stefano Silvestri, release '03, implementa tutta una serie di update rispetto a quella del '94 che la rendono migliore, però al tempo stesso è innegabile che in questo momento avere un compagno d'avventure come lo Shogun non mi spiacerebbe affatto. Ma ormai di acqua sotto i ponti ne è passata tanta ed è giusto che in questa nuova avventura mi regga fin dall'inizio sulle mie gambe, non fosse altro perché mi ci sono voluto buttare io.
Se quanto scritto sopra spiega perché le mie giornate sono particolari dal punto di vista professionale, quanto sto per scrivere spiegherà forse perché lo sono anche da quello personale.
Allungo però il mio percorso di qualche riga riallacciandomi a una serata di una decina di giorni fa, quando il Raffo ha organizzato un evento nell'area Silver Club che mi ha visto ospite della chat per oltre un'ora. Si è trattato di un evento davvero piacevole, che senz'altro ripeterò in futuro, dal quale però è emersa una cosa che mi ha incuriosito alquanto, e cioè la considerazione da parte di molti di voi che io sia un uomo arrivato, di successo, che ha ormai raggiunto gli apici della carriera. Quello che vorrei spiegare adesso, perché con quaranta persone che costantemente tirano per la

giacca è difficile formulare pensieri articolati, è che non solo non mi sento così come mi immaginate voi, ma all'atto pratico non lo sono proprio. Posso essere stato di successo come redattore, quindi come caporedattore, ma a ogni gradino che si sale il gioco si resetta e si ricomincia daccapo, con nuove regole e nuove difficoltà. Sarà ora non più l'andamento di TGM ma della totalità della riviste della Xenia a dare un responso circa le mie effettive qualità, in un ruolo che ho assunto da appena un anno. E la gestione di ciò che già c'era prima che lo prendessi in consegna avrà lo stesso peso del lancio di quello che ancora non esiste. Dietro a ogni rivista ci sono studi, ragionamenti, intuizioni e supposizioni, processi mentali che durano mesi e che poi vengono dati in pasto al pubblico e che, col loro loghino e la loro striscia di copertina che concedono le edicole sempre più sovraffollate, cercano di farsi spazio tra le migliaia di pubblicazioni che costantemente ammiccano all'avventore. Alcune sono state create appositamente per scopi commerciali, perché c'è stato qualcuno che, si trattasse di giardinaggio o di automobilismo, ha intravisto possibilità di guadagno; altre invece si trovano sullo scaffale perché sentite col cuore prima che ragionate con la mente, perché chi le ha concepite ha voluto raccontare qualcosa che gli piace davvero, in cui crede, che "sente" come anche suo.
Inutile dirlo, Cult Fiction rientra in quest'ultima casistica, che però è anche la più pericolosa, perché in gioco non ci sono più solo freddi ragionamenti di calcolo ma parti di se stessi che potrebbe essere molto doloroso vedere rifiutate. Creare riviste non è come scrivere editoriali, sentiti sgorgare e scritti di getto, e dove il responso si fa attendere al massimo qualche settimana, ma è un processo più lungo e macchinoso, dove il rapporto è indiretto, dove ogni cosa deve avere un suo ragionamento e una sua logica, e dove alla fine quello che sto cercando di comunicarvi, senza peraltro sentire di riuscirvi pienamente, lo si legge solo tra le righe.
Ma alla fine, al di là di queste premesse, che si tratti di una bieca operazione commerciale o della materializzazione di una passione, la rivista giace lì, sul suo scaffale, tra le tante, con le sue speranze e i suoi sogni nel cassetto, che sono poi gli stessi di chi l'ha creata.

Mi accorgo però che ancora una volta ho dato troppo spazio a me stesso e troppo poco alla rivista che in fin dei conti ospita le mie elucubrazioni, sebbene la speranza sia quella di avervi fatto guardare al mio mondo con un occhio diverso dal solito, perché spesso la realtà dei fatti è solo una questione di prospettive. Una doverosa panoramica di questo speciale natalizio è quindi d'obbligo, ed è con una certa curiosità che attendo la consegna della recensione del volubile "Dorian Gray" Comunello di Star Wars Galaxies, titolo che come abbiamo strillato in copertina ambisce direttamente al trono di Dark Age of Camelot, campione nazionale dei giochi di ruolo di massa che non avrebbe da temere nulla da nessuno, non fosse per l'imbarazzante gestione cui è soggetto da qualche mese. Si tratta di una situazione dovuta alle agitate acque entro cui sta navigando chi il servizio lo offre, e la speranza è che lo scontro tra DAoC e SWG alla fine si risolva in un "vinca il migliore", senza condizionamenti esterni e handicap in partenza, ma questo lo scopriremo solo col tempo.
Un'altra buona notizia è che finalmente, letteralmente dopo anni di attesa, la serie di Pro Evolution Soccer è giunta su PC, piattaforma questa che permette tutta quella serie di patch e aggiornamenti che finora costringevano i possessori di PlayStation alla modifica delle loro console. Il pad del PC non è però quello di una PS2, e l'atteso verdetto spetterà nientemeno che al ToSo che, vista la delicatezza dell'argomento, ha deciso di esporsi in prima persona: meglio FIFA o PES? Lo leggerete di qui a qualche pagina...
Non posso non menzionare infine Need for Speed Underground, l'unico gioco che in questi giorni riesca a distogliermi dal mio consolidato DAoC: si tratta di un prodotto molto furbo, che attinge a piene mani dai concept di Fast and Furious, Gran Turismo e Metropolis Street Racer (o Project Gotham Racing, per coloro con meno memoria storica), dalla cui miscela esce però una risultante sorprendente cui, personalmente, tributerei un Top Score.

Stranamente, dopo un editoriale filato via liscio, ho difficoltà a trovare una chiusura soddisfacente a suggello di quanto appena scritto, e penso soprattutto alla parte che precede il commento del numero che avete acquistato. Forse, però, stavolta è giusto che l'anello non si chiuda, che certi discorsi restino in sospeso, così come effettivamente lo sono per chi li sta scrivendo.

THE GAMES machine

RESPONSABILE MARKETING
Stefano Lisi - stefano.lisi@xenia.it

RESPONSABILE PUBBLICITÀ
Riccardo Granata
riccardo.granata@xenia.it
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Tel. (02) 86 46 42 79 - Fax 02.80.57.626

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ
Xenia Edizioni - Ufficio Pubblicità

PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE
Mauro D'Avino e Simone Micheletti
smd@xenia.it

STAMPATORE
Rotolito Lombarda S.p.A.
Cernusco sul Naviglio (Mi)

DISTRIBUZIONE
ME.PE. - Via G. Carcano, 32
20141 Milano

ARRETRATI
Solo con versamento su
c/c postale n. 19551209 intestato a:
Xenia Edizioni S.r.l.
Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano
Tel. (02) 87 85 11
Il prezzo degli arretrati è pari al
doppio del prezzo di copertina.

ABBONAMENTI
Abbonamenti disponibili solo
in versione con CD-ROM o
con DVD, utilizzando il bollettino
allegato alla rivista.
Servizio cortesia abbonati:
Tel. 02/66030285 - Fax 02/66030267
Ore 9.00 - 12.00 / 14.00 - 17.00
Registrazione NUMERO 597
DEL 19/09/1988
presso il Tribunale di Milano

EDITORE
Xenia Edizioni S.r.l.

REDAZIONE
Via Carducci 31 - 20123 Milano
Casella Postale 853
Tel. (02) 87 85 11 (6 linee r.a.)
Fax (02) 87 85 67

Novità per tutte le età >>>>>>>>>>>>>>>

GIOCHI PER IL TUO >>>>>> telefonino

TANTI FANTASTICI GIOCHI PER GIOCARE QUANDO E DOVE VUOI!

a soli euro 5,90

Nessun costo di download!

Si scaricano direttamente dal PC al tuo telefonino (ma se vuoi, puoi scaricarli anche via WAP!)

SU CD CARD <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Microforum® il meglio a meno

Via Casale Ghella, 4 - 00189 Roma - tel. 06 33251274 - fax 06 33251475
www.microforum.it - wap.microforum.it

Indice

PREVIEW

BLACK & WHITE 2 36
FAR CRY 48
THE SIMS 2 44
VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINE 40

REVIEW

BEYOND GOOD & EVIL 76
CHICAGO 1930 70
CONTRACT J.A.C.K. 72
LO HOBBITT 64
NBA LIVE 2004 88
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 60
PRO EVOLUTION SOCCER 3 56
SCUDETTO STAGIONE 2003/2004 92
IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA GUERRA DELL'ANELLO 68
STAR WARS GALAXIES 52
TONY HAWK'S PROSKATER 4 84
WORMS 3D 80

RUBRICHE

BACKSTAGE 146
BOVABYTE 128
BUDGET ZONE 94
CONSOLEMANIA CORNER 134
EDITORIALE 4
FRAGZONE 104
HARDWARE 100
ISTRUZIONI GIOCO ALLEGATO 24
MOBILE ZONE 126
MOVIE MACHINE 132
MUSIC MACHINE 130
REPLAY 97
SILVER ZONE 14
SOLUZIONE TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS 116
TALENT ZONE 96
TECNOTIGIEMME 138
TGM MAIL 142
TGM ONLINE 8
TIPS 112
VOCI DI CORRIDOIO 28

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

Questi sono i tre bollini di qualità che vengono attribuiti ai giochi più meritevoli.
Lo Star Player è per quei titoli che raggiungono una votazione di almeno 80 punti, il Top Score per quelli che invece arrivano ai 90 punti, o li superano. Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

QUALITÀ/PREZZO: si riferisce al rapporto tra la qualità del gioco e il prezzo dello stesso, valutandone in definitiva la convenienza.

GRAFICA: esprime un giudizio di merito sull'aspetto grafico del gioco, tale giudizio tiene anche conto della tecnica di programmazione (scrolling, velocità, fluidità...).

SONORO: indica una valutazione comprensiva di ogni componente sonora inclusa nel gioco.

GIOCABILITÀ: sintetizza l'effettivo livello di gradimento riscontrato durante la recensione.

LONGEVITÀ: rappresenta una valutazione sulla presunta durata dell'interesse suscitato nell'utente da parte del gioco recensito.

CARISMA: È l'emozione del primo impatto, la scintilla inspiegabile che scocca tra voi e il gioco, quel qualcosa che vi tiene incollati al monitor senza sapere perché.

TGM ONLINE

Claudio Todeschini **keiser@xenia.it** Raffaele Sogni **raffo@xenia.it**

www.tgmonline.it

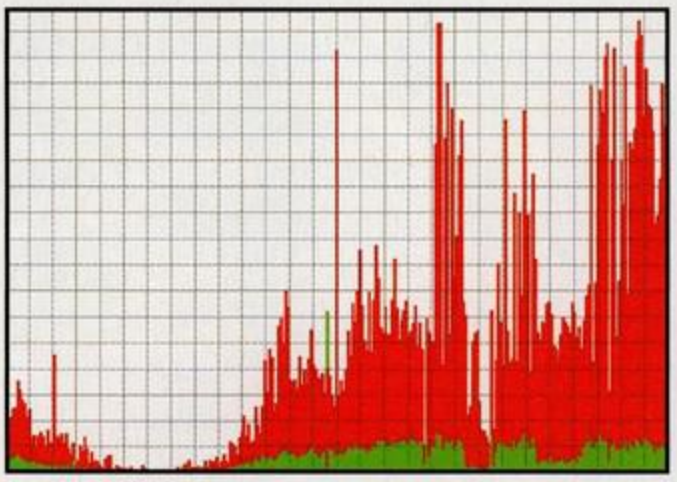
Si avvicina il Natale, c'è chi ha già tutti i pacchetti pronti da mettere sotto l'albero, e chi invece non ha ancora deciso cosa regalare ai propri cari... Nessuno di loro, però, rinuncerà a fare un salto su TGM Online per festeggiare con noi!

Vi risparmio qualche banalità sulla rapidità con la quale è trascorso l'anno che volge al termine, soffermandomi invece sulle novità che hanno segnato questo mese appena trascorso, e anticipandovi qualcosa di quello che vi aspetta nelle prossime settimane.

La chicca più gustosa riguarda TGM Online nel suo complesso, che all'inizio di novembre ha beneficiato di uno stratosferico aumento della banda disponibile per gli utenti: dai 2 Mbit/s si è passati a 10 Mbit/s, con un netto incremento nelle prestazioni del sito e della soddisfazione di chi lo frequenta. Non voglio anticiparvi nulla, ma - sempre nell'ottica di rendere ancor più veloce l'accesso alle nostre pagine web - sappiate che stiamo lavorando per voi, e che abbiamo in serbo una "grossa" (io direi enorme... ndToSo) sorpresa...

E visto che è Natale (o quasi), non poteva mancare neanche quest'anno il tradizionale appuntamento con il Contest Speciale, del quale trovate ogni dettaglio nel box che gli abbiamo dedicato nella pagina successiva. Per tutti quelli che ne avranno voglia, inoltre, ci troveremo a festeggiare insieme il Capodanno sul Forum di TGM Online con l'ormai consueto contest del "Primo Post del 2004", che premierà con un ottimo panettone Xenia l'autore del primo messaggio dell'anno nuovo, postato in un topic appositamente aperto per l'occasione. Collegatevi al forum per saperne di più, golosoni!

Segnalo, per chi se lo fosse perso, lo speciale sulla storia di Prince of Persia, pubblicato alla fine di novembre,



▲ **Questo è un grafico che mostra la banda occupata da TGM Online, prima e dopo l'aumento del numero di megabit/s disponibili. No comment...**

SONDAGGIONE

Chiedere il vostro parere sugli argomenti più "caldi" del mondo dell'informatica è spesso fonte di sorprese, nel senso che non si può mai dire quale sarà la vostra idea su un argomento. Il mese scorso, ad esempio, abbiamo parlato della controversa iniziativa di Microsoft, che ha messo una taglia di 250.000 dollari sulla testa degli hacker che hanno scritto i worm SoBig e MsBlast, che tanto danno hanno fatto nel 2003. E vi abbiamo chiesto se sia giusto o meno promuovere la cattura di cybercriminali attraverso queste iniziative. Le vostre risposte sono state le seguenti:

Sì	60.1%
No	33.4%
Non saprei	6.6%

E tanto per rimanere in argomento, sempre lo scorso mese ricorreva un curioso anniversario, quello della nascita del primo virus informatico, presentato nel lontano 1983. Ve ne siete mai beccato uno?

Sì, più o meno ogni due giorni...	1.6%
Sì, più di una volta	65.1%
Una volta sola, ma non era colpa mia	18.0%
Mai e poi mai!	15.3%

Una discreta percentuale di persone ammette di non aver mai infettato il proprio PC. Ma sarà vero per tutti quelli che hanno votato questa opzione, o è una semplice banfa?

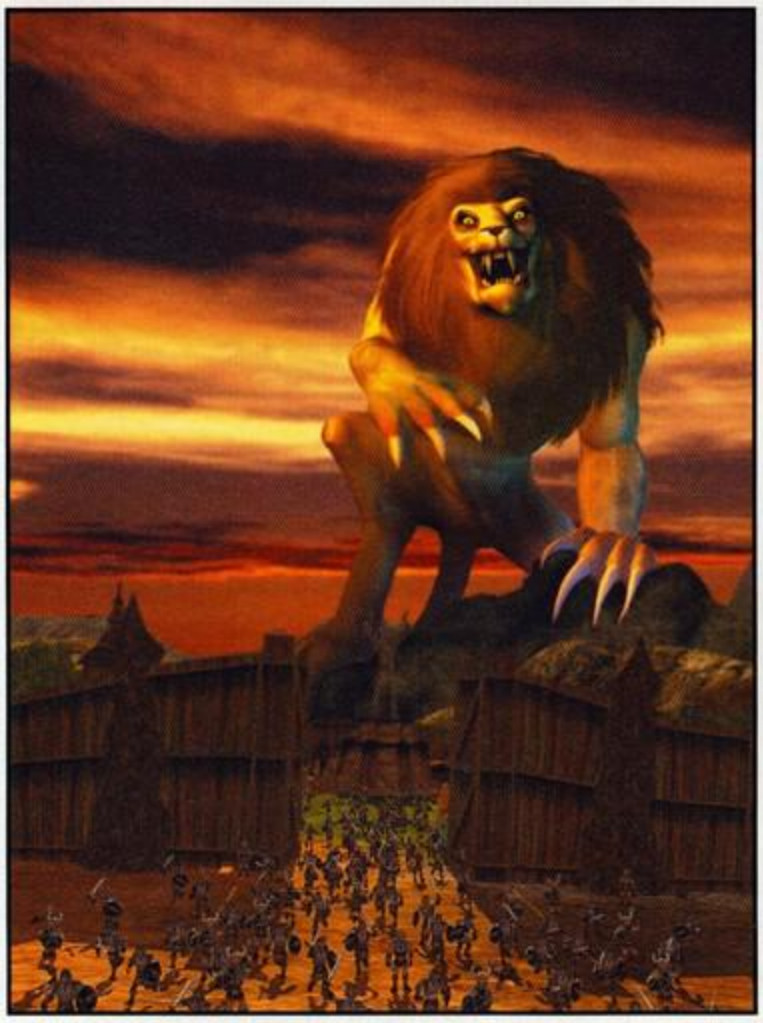
▼ **Zookeeper è ormai è diventato un classico anche tra i lettori di TGM! Sul forum MVP c'è un torneo in corso, che premierà il giocatore più in gamba! E voi, come ve la cavate?**

▼ **Era meglio l'impacciato (e bidimensionale) principino di una volta (correva l'anno 1989)...**

▶ **Camper-Strike sazierà la voglia di lameraggine che c'è in ciascuno di voi. Anche questo gioco si trova nella sezione Flash'n'Java!**

▼ **... o quello di oggi, così atletico e poligonale? La nostalgia farebbe propendere per il primo, ma non si può negare che quest'ultima incarnazione sia veramente carismatica!**

▼ **Un bozzetto preliminare per la possibile copertina di Black & White 2. Questo e altro, nei diari degli sviluppatori che trovate pubblicati su TGM Online!**

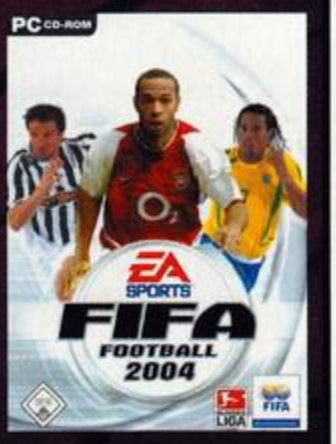


nel quale si ripercorre l'epica saga dell'avventura creata da Jordan Mechner. L'articolo è corredato da alcune immagini dei primi due capitoli (e il deludente Prince of Persia 3D) e permette anche ai più giovani di capire l'evoluzione di una serie che, con il nuovo capitolo intitolato Le Sabbie del Tempo, pare proprio aver raggiunto la perfezione.

Da questo mese, inoltre, troveranno spazio su TGM Online i famosi diari di Black & White 2; grazie a un accordo esclusivo per l'Italia con la Lionhead, infatti, pubblicheremo a cadenza regolare i diari degli sviluppatori, che ci terranno aggiornati sullo sviluppo del sequel del loro capolavoro. Non mancheranno ovviamente immagini e foto in esclusiva: vere e proprie primizie che faranno la gioia di tutti i fan della serie! Non lasciateveli scappare, mi raccomando!
Prima di congedarvi e dedicarmi agli addobbi natalizi mi preme dare spazio alla simpatica iniziativa che ha preso il via sul forum MVP (acronimo di Most Valuable Player), saggiamente amministrato dal nostro Kingbove, ossia il torneo di Zookeeper, fantastico passatempo elettronico che trovate nella sezione Flash'n'Java. Si tratta della prima di una lunga serie di competizioni di questo genere, che premieranno i più bravi con un sacco di complimenti (che tanto non costano niente) e delle targhette realizzate ad hoc che faranno bella mostra di sé nelle vostre firme digitali!
E per questo mese è tutto, ci si becca online! Buon Natale!

GIOCO FEDELTÀ

Continua con successo il contest che premia i lettori più fedeli, quelli che non si staccano mai da TGM Online! Ecco i titoli in palio nelle prossime tre settimane: gli appassionati di giochi di calcio sono avvertiti... Sul sito trovate il regolamento completo del contest: leggetelo, mi raccomando, a scanso di brutte sorprese e/o equivoci!



FIFA Football 2004
Uno dei migliori episodi di FIFA di sempre (se non il migliore), un gioco tecnicamente sbalorditivo in grado di regalare decine di ore di sfide appassionanti sia in single player che contro le migliaia di giocatori online.
EA Sports

Pro Evolution Soccer 3
La simulazione calcistica più accurata disponibile sul mercato, un prodotto che ha spopolato su console e che finalmente è disponibile anche per PC. Un titolo che dà il giusto spazio alla classe a alla tecnica presenti in tutti gli allenatori/giocatori virtuali.
Konami

Broken Sword 3: Il Sonno del Drago
Una delle avventure più avvincenti di sempre è finalmente giunta al suo terzo capitolo, riuscendo a migliorare sensibilmente il comparto grafico ma al tempo stesso offrendo la stessa ironia e suspance che hanno reso celebre il nome di Broken Sword.
Revolution/THQ

CONTEST DI NATALE

Anche quest'anno ci vogliamo superare, e grazie a una preziosa collaborazione con Aiwa, celebre marchio legato al mondo dell'Hi-Fi, TGM sfida la vostra creatività sotto l'albero. L'attuale campagna pubblicitaria Aiwa è incentrata sulla figura dei "sonic", simpatici quanto trendy personaggi stilizzati che rifanno il verso ai vari generi musicali e modaioli più o meno diffusi tra i giovani (ormai parlo come un matusalemme...)

(sarà perché lo sei. ndCT), dal rap al rock, dal rasta all'emulo di Elvis, passando per una decina di differenti - ed eccezionali - caratterizzazioni. Ciascun "sonic" ha preso vita grazie alla voce e alla musica di una band emergente inglese, selezionata apposta per creare un motivo a tema. Vi consiglio di fare un salto sul sito e gustarvi i filmati con le casse a palla perché sono davvero spassosi. Ma torniamo a noi e alla nostra sfida. Anche se i "sonic" sono tanti, siamo sicuri che la vostra creatività e la vostra passione per i generi musicali più strani, vi farà scovare e ideare un "sonic" assente. Su TGM Online, nella sezione dedicata al contest di Natale (ci si accede dal pulsante animato in home page) troverete un fantastico programmino Java che vi consentirà di disegnare con pochi semplici tocchi del mouse il vostro personalissimo "sonic" (ovviamente in stile con quelli ideati da Aiwa, ma non solo). Avete tempo fino al 2 gennaio 2004 per inviare il vostro lavoro (nella pagina del contest è presente l'indirizzo mail a cui spedire il frutto dei vostri sforzi). E che vinca il più creativo!

Ah, quasi dimenticavo i premi: ai 5 più bravi e originali Aiwa regalerà un fantastico impianto Hi-Fi BMZ K1 a elevate prestazioni (trovate la scheda tecnica sul sito), mentre i classificati dal 6° al 20° posto riceveranno un NetMD, un simpatico apparecchietto che vi consentirà di portare con voi la musica presente sul vostro PC. Fico...

TGM Silver CLUB

Raffaele Sogni raffo@xenia.it

TGM OFFICIAL CHAT | TGM BAZAR | TGM SPECIAL PRICE
BEST DOWNLOAD | GIOCO ALLEGATO | MOVIE MACHINE
MUSIC MACHINE | TALENT ZONE | GAMES REDA | WEB SURFER

Eccoci qui, cari amici del Silver Club, per un nuovo appuntamento mensile con l'Area riservata ai possessori di TGM con CD o DVD. Come forse non tutti sanno, in questo vero e proprio "sito nel sito" trovate moltissime sezioni in continuo aggiornamento, un luogo d'incontro (la chat), la possibilità di mettere in vetrina i vostri piccoli e grandi lavori, le vostre recensioni sugli argomenti più disparati e le vostre segnalazioni. Insomma, un luogo creato e tenuto aggiornato per voi e che tra l'altro vi permette di vincere dei gustosissimi premi partecipando al Contest del Mese! Se volete saperne di più, non dovete fare altro che andare su TGM Online e toccare con mano la quantità di materiale che vi mettiamo a disposizione... buona navigazione e soprattutto Buon Natale!

TGM SPECIAL PRICE

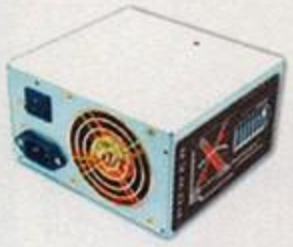
Altro numero e altra mega offerta da parte di Drako! Visto il grande successo ottenuto dalla promozione del mese scorso, abbiamo pensato di offrirvi un altro PC super "moddato", questa volta ancora più performante e ancora più "ganassa". Lo spazio è tiranno, quindi sotto con l'offerta!

Drako.it

L'offerta è composta da:

- CASE ArteXASER III TH V2000A Aluminium con finestra Xaser Silent Purepower™ 480W + PFC - Silver
- CPU AMD 2500+@3200 raffreddata dalla superlativa Thermalright SLK900, unita alla silenziosa e performante SmartCase Fan 2
- 1 GB di RAM DDR 400 MHz, certificate e complete di dissipatori REVOTECK SILVER

- Scheda Madre A7N8X DELUXE, per non avere limitazione alcuna! Il meglio che il mercato offre per processori AMD!
- 1 Floppy Disk Silver in tinta con il case!
- Hard Disk SERIAL ATA 120 GB Maxtor
- Lettore DVD PIONEER



- Masterizzatore DVD-R/RW Goldstar
- ATI Radeon 9800 PRO con 128 MB di RAM
- Mouse ottico e Tastiera Xaser Edition multifunzione in linea con il case.
- Garanzia 2 anni carry-on

Prezzo al pubblico:
1.790,00 Euro
Prezzo Solo per i lettori di TGM:
1.600,00 Euro

TGM OFFICIAL CHAT

Lo abbiamo detto fin dall'inizio, la chat ufficiale non è nata solo per fornire un luogo d'incontro a coloro che fanno dei videogiochi la propria passione, ma anche per offrire un'occasione più unica che rara: mettere in contatto gli utenti con i redattori e con gli "addetti ai lavori" del mondo dei videogiochi, in modo da soddisfare ogni curiosità e di trovare risposta alle tante domande che hanno tormentato noi poveri videogiocatori per notti intere (va beh, forse mi sono lasciato un po' trasportare). In ogni modo, l'ospite d'eccezione che interverrà all'evento serale di TGM Official Chat sarà Davide Latina, Communication Manager di UbiSoft, che sarà a vostra disposizione per fare chiarezza sulle future produzioni di questa multinazionale francese e, magari, per svelare qualche interessante retroscena dei giochi presenti. Insomma, un appuntamento imperdibile che si terrà martedì 23 dicembre alle ore 21.
Ma calma gente, non è mica finita qui! Dopo l'evento con il ToSo, che lo ricordo si terrà giovedì 18 dicembre alle 21, sarà la volta di una serata tutta pizzette e abbacchio... avrete già capito che mi sto riferendo al legionario Duspa, che interverrà in chat giovedì 8 gennaio alle ore 21. Beh, come potete vedere i momenti di incontro non mancano, e le sorprese, ve lo posso garantire, non sono per niente finite! Buona chattata!

GIOCO ALLEGATO

Volete rispolverare un vecchio gioco allegato, ma il vostro cane ha giocato a frisbee con il Silver Disc su cui stava l'importantissima patch per Windows XP? Avete trovato il supporto argenteo di questo

mese spaccato a metà, e non potete aggiornare Alien Vs Predator 2? Non vi disperate, da oggi non sarà più un problema! Nella sezione Gioco Allegato di TGM Silver Club, infatti, potete trovare tutti i file di supporto agli ultimi titoli regalati da TGM: patch, mod, manuali, soluzioni dettagliatissime e fix fondamentali. E nel giro di qualche settimana, inoltre, ricostruiremo tutto l'archivio (già molto ben fornito), così anche rigiocare i titoli più vecchi non sarà più un problema!

THE BEST OF WEBSURFER

Comincia in questo numero una minuscola rubrica, che ha il solo scopo di mettere in evidenza il sito che, nell'Area WebSurfer, ha riscosso il più alto consenso di pubblico. Il vincitore di questo mese è Marco, che non solo ci ha segnalato il sito www.crazyriders.it (parla di sport estremi in maniera estremamente gradevole ed esaustiva) ma è anche uno degli autori del sito stesso!

CONTEST OF THE MONTH

TechSolo è una società asiatica che ha da poco deciso di entrare nel difficilissimo mercato europeo (e quindi anche nella nostra bella Italia), e lo fa proponendo dei componenti di alta qualità, che spaziano dai case alle tastiere ai sistemi home theater, a prezzi decisamente popolari. Ebbene, il premio, anzi, i premi del Contest Of The Month di questo Speciale Natale sono particolarmente allettanti. Nella fattispecie avrete la possibilità di vedervi recapitare a casa uno splendido case (modello TC-10BL), ideale per chi fa del modding la propria passione. Grazie a un design da vero "ganassa", a un neon di colore rosso e a un pannello laterale trasparente su cui è posta una ventola (anch'essa trasparente e con ghiera in metallo), possiamo dire che il TC-10BL è veramente "cattivo"! Ma non è mica finita qui... eh no, perché arriviamo con il secondo premio e cioè delle cuffie stereo a filo con microfono di altissima qualità, che vi permetteranno, grazie al particolare materiale con cui sono fatte, di eliminare tutte le sorgenti di rumore esterne, garantendovi un'immersione totale nel gioco o nella musica. Insomma un prodotto di alta qualità e dal design molto ricercato, che finirà a casa del prode recensore di Alien Vs Predator 2!

techsolo
www.techsolo.com

IL VINCITORE DI QUESTO MESE È...

... Piergiorgio Cardone, che con un'ottima recensione di Syberia si aggiudica delle favolose cuffie stereo con microfono Plantronics, società che gli hardcore gamer conoscono da tempo e che è riconosciuta da tutti come la produttrice di cuffie stereo con microfono di più elevata qualità sul mercato... chiaramente il buon Piergiorgio ha vinto le cuffie al top della gamma e cioè le DSP500. Va beh, anche questo premio è stato assegnato, non vi resta che leggere lo splendido lavoro di Piergiorgio e dedicarvi al prossimo contest del mese. In bocca al lupo!

PLANTRONICS
World Leader in Communications Headsets

Syberia

Di Piergiorgio Cardone

Chi ha seguito il mercato dei videogiochi avrà sicuramente notato negli ultimi anni una brusca virata da parte di molte software house verso le categorie FPS e RTS. Ottimi giochi, ma c'è una fascia di giocatori che è un po' rimasta a bocca asciutta: quelli cresciuti a pane e SCUMM. Per questi avventurieri la carne sul fuoco è pochina, ma qualche bella bistecca c'è, e Syberia è una di queste. Diamogli un'occhiata! La trama è semplice ma ben fatta: il nostro personaggio è un'avvocatessa di nome Kate Walker, mandata in una sperduta città per portare a termine l'acquisizione di una vecchia fabbrica di automi a molla. Causa la morte della proprietaria e la comparsa di un misterioso erede, inizieremo una caccia all'uomo un po' strana. Poca azione, perché Syberia è un gioco molto pacato (a parte forse nell'ultima parte) e dai toni un po' crepuscolari. I fondali sono stupendi e dettagliatissimi, e creano un'atmosfera ovattata, a tratti irreale, che assorbe il giocatore fin dai primi minuti, e questo è uno dei punti di forza del gioco. I filmati sono di ottima fattura e piacevoli da guardare. Per quanto riguarda il sonoro, le musiche sono semplici e belle, capaci di creare la giusta atmosfera senza mai risultare fastidiose. Il doppiaggio è soddisfacente. Il sistema di controllo è semplice e pratico: clic sinistro per camminare o agire e clic destro per aprire l'inventario. Tutto bene, ma c'è anche qualche pecca. I dialoghi a volte sono un po' troppo semplici, quasi abbozzati. Altro grosso problema sono gli enigmi, che sono un po' troppo facili per un giocatore esperto, e aggiungendo che il gioco è abbastanza corto, la longevità è seriamente minata. In definitiva Syberia è un gioco davvero ben concepito e ben fatto, un buon punto di partenza per chi si vuole avvicinare al mondo delle avventure grafiche, ma gli avventurieri incalliti lo troveranno troppo facile. Una cosa è certa: dopo il filmato finale credo che anche voi vorrete mettere al più presto le vostre zampe su Syberia 2!

TGM Silver CLUB — COME ACCEDERE

Inserire UNA VOLTA SOLA uno dei nuovi CD che avete tra le mani, cliccare sul bottone Premium che trovate nella schermata principale dell'interfaccia (che si lancia aprendo il file AVVIO.EXE, per chi avesse disabilitato l'autoplay di Windows), e cliccare sul pulsante "Sì, voglio accedere all'area Premium!" (ricordatevi di essere connessi alla rete, altrimenti nisba...). Così facendo, il server di TGM Online imposterà un cookie - del tutto innocuo, non preoccupatevi - sul vostro computer, che per un mese intero (fino all'uscita del prossimo numero) vi permetterà di accedere liberamente e in qualsiasi momento al TGM Silver Club, direttamente dalla home page di tgmonline.it, ma solo dal computer sul quale avete eseguito la procedura fin qui descritta, e utilizzando Microsoft Internet Explorer.

COMANDA NAZIONI UNICHE AT

Medieval Age . Gunpowder Age . Imperial Age . WWI . WWII

Guida 7 nazioni completamente personalizzate attraverso 1000 anni di storia in drammatiche battaglie aeree, terrestri e marine

LEADER PC CD ROM 12+ www.pegi.info POWERED BY gamespy STAINLESS STEEL STUDIOS

www.empiresrts.com

ACTIVISION

© 2003 Stainless Steel Studios. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Empires: Dawn of the Modern World is a trademark of Stainless Steel Studios.
Activision is a registered trademark of Activision, Inc. and its affiliates. All rights reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc.
All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

activision.com

TRAVERSO UN MIGLIAIO DI ANNI

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

EMPIRES

DAWN OF THE MODERN WORLD™

UNA BATTAGLIA PUÒ
CAMBIARE IL DESTINO DI UNA NAZIONE

1000 ANNI DI GUERRE
POSSONO CAMBIARE IL DESTINO DEL MONDO

Dalle impetuose cariche della cavalleria ai rombanti blitzkriegs, vai al comando di spettacolari battaglie dal Medioevo alla Seconda Guerra Mondiale. Gestisci una delle 7 mitiche civiltà, dotate di arsenali realistici, colme di tecnologia ed abilità militari ed economiche tipiche per ognuna di esse. Fonda un impero per conquistare il mondo e governare le epoche.

Silver zone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

SILVER DISC VOL. 177 - 178 - SILVER DVD VOL. 11

Bentrovati, cari lettori. Anche questo appuntamento natalizio è strapieno di cose valide, quindi cominciamo con la solita, personalissima classifica sui demo più belli. Il primo gradino del podio spetta al nostro Max Payne e non c,è bisogno che aggiunga altro. Medaglia d,argento per Halo, mentre a Trackmania tocca la terza posizione.
E voi che ne pensate? Ditecelo su TGM Online!

AVVERTENZE:

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 1024 x 768 a 16 milioni di colori. Nel caso abbiate risoluzioni differenti si adatterà in maniera automatica al vostro desktop in un range che va dalla 800 x 600 alla 1280 x 1024. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori

I CD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore CD che legge con estrema fatica il Compact Disc (o che non lo legge del tutto). In tal caso sarà sufficiente spedire il CD in busta chiusa all'attenzione di Ellis, The Games Machine, Xenia Edizioni, v. Carducci 31, 20123 Milano, allegando una lettera nella quale vengano spiegati i malfunzionamenti riscontrati. I tempi di sostituzione variano dalle poche settimane a due mesi al massimo, dipendentemente dalla velocità delle Poste.

Il Silver Disk prevede l'auto-play automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente o permanentemente. Nel primo caso sarà sufficiente tenere premuto il tasto SHIFT all'inserimento del CD nel lettore, mentre nel secondo basterà cliccare col tasto destro del mouse sull'icona Gestione Risorse presente nel desktop: in seguito, cliccare su Proprietà, Gestione Periferiche, selezionare la voce CDROM, evidenziare quello che si ha installato sul proprio PC e infine cliccare su Proprietà, Impostazioni e disabilitare il check-box "Notifica inserimento automatico".
Cliccando su OK e riavviando il computer il gioco è fatto.

DEMO CD E DVD

Trackmania

Corse folli, salti ai limiti della fisica, derapate emozionanti: signori, ecco a voi Trackmania!

I giocatori più scafati (ottima perifrasi per indicare chi ha più di venticinque anni sul groppone) si ricorderanno certamente di 4D Sports Driving, atipico gioco di corse edito dalla Broderbund Software che permetteva di creare percorsi veramente bizzarri sui quali sfrecciare a tutta velocità. A tredici anni di distanza, i ragazzi della Nadeo ci ripropongono un titolo che sfrutta lo stesso concept, mettendo all'interno del calderone anche una grafica al passo con i tempi e dei modelli tridimensionali veramente azzeccati. Il risultato può essere ammirato installando il demo presente all'interno della directory \Trackmania (Demo\Trackmania per il Silver DVD), che dà la possibilità di giocare da soli, in multiplayer locale e via Internet (a patto, logicamente, che abbiate una connessione). Il sistema di controllo sfrutta i tasti cursore per manovrare la macchina, che andrà condotta lungo uno dei quattro percorsi disponibili. Particolare attenzione merita la modalità Solo\Puzzle, in cui sarà richiesto di costruire un tracciato che colleghi l'inizio e la fine di una pista con i soli pezzi a disposizione. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, 64 MB di RAM e di una scheda video con almeno 16 MB di memoria on board.

GENERE: Arcade automobilistico
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP, Split Screen
SITO: www.trackmaniagame.com

Nella modalità Solo\Puzzle potrete sfruttare le nozioni apprese durante i corsi di ingegneria...

Max Payne 2 - The Fall of Max Payne

Max Payne torna in azione, tra Bullet Time, sparatorie incredibili ed evoluzioni esaltanti...

Chi non conosce il poliziotto più duro di tutti i tempi, molto probabilmente ha trascorso gli ultimi dieci anni della sua vita sulla luna. Fortunatamente, i Remedy vengono incontro agli astronauti di tutto il mondo proponendo una versione dimostrativa del loro ultimo capolavoro, che risponde al nome di Max Payne 2 - The Fall Of Max Payne. Il demo, contenuto all'interno della directory \Max Payne 2 (Demo\Max Payne 2 per il Silver DVD), presenta tre livelli estrapolati direttamente dalla versione finale del gioco. Il sistema di controllo sfrutta i tasti W, A, S e D per la gestione dei movimenti, mentre i tasti sinistro e destro del mouse sono impiegati, rispettivamente, per fare fuoco e per utilizzare il Bullet Time (una moviola in stile Matrix in cui il vostro personaggio si muoverà a velocità normale, mentre tutto il resto del mondo sarà rallentato). Con il tasto Tab potrete ingoiare qualche antidolorifico (boccette contraddistinte da una croce rossa), utile per ripristinare l'energia del protagonista dopo una bella indigestione di piombo, mentre con R ricaricherete l'arma in uso. I requisiti minimi prevedono la presenza di un processore a 1 GHz, equipaggiato con 128 MB RAM e con una scheda video con almeno 32 MB di memoria.

GENERE: Action Adventure in terza persona
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.maxpayne2.it

Sforacchiare i nemici è veramente un giochetto da ragazzi quando si utilizza il Bullet Time...

Worms 3D

I vermicelli più famosi del mondo videoludico abbracciano la terza dimensione e tornano più cattivi che mai!

Le uniche parole che mi vengono in mente per definire questo Worms3D sono "divertente" e "fuori di testa": per rendervene conto in prima persona, è sufficiente spulciare all'interno della directory \Worms3D (Demo\Worms3D per la versione Silver DVD). L'ultima fatica dei Team 17 ci è davvero piaciuta, e siamo convinti che saprà catturare anche la vostra attenzione grazie a uno schema di gioco semplice ma non banale. In Worms3D si impersonano dei simpatici e buffi vermiciattoli armati di tutto punto e il proprio scopo sarà quello di eliminare gli avversari dal livello. Benché lo stile cartoonesco possa far pensare a un singolare arcade, per giocare a Worms3D si dovranno conoscere alcuni principi base della fisica, come le parabole (ho detto fisica, non religione!) e cosucce del genere. Come dicevamo, si avrà a disposizione un discreto arsenale, che sarà possibile consultare in qualsiasi momento semplicemente premendo il tasto F12. Una volta scelta l'arma da utilizzare, si potrà sferrare un attacco pigiando il tasto sinistro del mouse, il quale attiverà una barra di potenza posta a sinistra nell'interfaccia di gioco. Per colpire l'avversario si dovranno calcolare bene anche l'influenza del vento (che si farà sentire maggiormente sui tiri "deboli"), indicata da una piccola freccia a destra dello schermo. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, 256 MB di memoria RAM e una scheda video da almeno 32 MB.

GENERE: Strategico
MULTIPLAYER: Hot Seat
SITO: www.worms3d.com

Con il tasto Q si attiva la visuale in soggettiva, mentre con E è possibile ammirare l'intera scena dall'alto.

Ford Racing 2

Preferite sfrecciare veloci sull'asfalto o sporcarvi di fango a bordo di potenti fuoristrada?

Dopo avervi proposto la recensione sullo scorso numero, ecco arrivare anche la versione dimostrativa di Ford Racing 2, titolo automobilistico targato Empire. Il demo contenuto all'interno della directory \Ford Racing 2 (Demo\Ford Racing 2 per il Silver DVD) dà la possibilità di provare due differenti vetture (un fuoristrada e una sportiva veramente maranza) su altrettanti percorsi. Una volta scelto il livello di difficoltà, non vi resterà altro da fare che pigiare a fondo sul pedale dell'acceleratore, lasciandovi dietro tutti gli avversari. Il sistema di controllo sfrutta le quattro frecce direzionali, che permettono di accelerare, frenare e sterzare. Con il tasto Invio è possibile passare in rassegna le due inquadrature presenti, che consentono di guidare in soggettiva o da dietro la macchina. Personalmente, vi consiglierei di optare per la prima modalità, specie sul tracciato riservato ai fuoristrada, dato che i continui salti impediscono di vedere cosa vi attende alla curva successiva. I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, accompagnato da 64 MB di RAM e da una scheda grafica con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Arcade automobilistico
MULTIPLAYER: Assente
SITO: ww.fordracing2.com

In Memoriam

Avete la passione per l'occulto e le cose che difficilmente possono essere spiegate dalla scienza? Continuate a leggere...

Se siete alla ricerca di qualcosa di veramente inquietante, molto probabilmente avete trovato quello che fa per voi. Il dimostrativo contenuto all'interno della directory \Demo\In Memoriam, infatti, vi permetterà di provare la sconvolgente avventura investigativa targata UbiSoft, che richiede una connessione a Internet benché non sia possibile giocare in multiplayer: ma allora, a che serve? Semplice, a recuperare indizi. Dovete sapere, infatti, che in questo titolo vestirete i panni di un investigatore impegnato in una misteriosa e bizzarra indagine, che andrà risolta spulciando alcune pagine presenti sulla grande Rete, affrontando bizzarri puzzle e via di questo passo. Il demo mette a disposizione il primo dei nove livelli di gioco presenti nella versione finale, che dovreste già poter trovare sugli scaffali dei negozi mentre leggerete queste righe. Il sistema di controllo sfrutta il solo mouse, con il quale potrete cliccare nelle diverse aree "sensibili" dello schermo (le riconoscerete perché il puntatore cambierà forma). I requisiti minimi di sistema sono davvero contenuti e prevedono l'impiego di un processore a 500 MHz, accompagnato da 16 MB di RAM e da una scheda con almeno 8 MB di memoria video.

GENERE: Avventura investigativa
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.inmemoriam.it

Temple of Elemental Evil

Una vecchia avventura dedicata al mondo di Dungeons & Dragons si tira a lustro per sbarcare su PC!

L'affascinante mondo di Grayhawk è finalmente pronto a rivelarsi a tutti i lettori di TGM, con una versione dimostrativa che permetterà di muovere i primi passi in questo affascinante GDR prodotto da Troika Games. Il demo, contenuto all'interno della directory \Demo\Temple Of Elemental Evil del Silver DVD, farà vestire i panni di un gruppo di cinque eroi, con i quali si dovrà affrontare la prima missione del gioco completo. Il mouse sarà il principale alleato in questo viaggio e, a tal proposito, invitiamo caldamente a portare a termine la modalità tutorial, utile per apprendere i concetti base. Quando si sarà pronti, si verrà "trasportati" all'inizio di una piccola zona paludosa, situata nelle immediate vicinanze di un maniero dall'aria tutt'altro che rassicurante. A ogni passo mosso verso nord, si avrà la possibilità di essere attaccati da alcuni nemici, che possono essere facilmente abbattuti con le armi per il corpo a corpo. Una volta arrivati alle rovine però, il discorso cambia, specie quando si scenderà la rampa di scale che conduce ai sotterranei. Lì attenderanno diversi zombie, che sono più coriacei di quando dovrebbero. Fondamentale è accerchiarli con i "picchiatori" (gli stessi tizi di cui parlavamo poco fa), lasciando in seconda linea la maga e il bardo dotati di balestre e archi. Con un po' di fortuna, si dovrebbe venire a capo anche di questo combattimento... ma il viaggio continua, a patto, ovviamente, che si disponga di un processore a 700 MHz, 64 MB di RAM e una di scheda grafica accelerata con 32 MB.

GENERE: RPG
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.greyhawkgame.com

Fate attenzione agli zombie che sbucheranno dalle celle a sinistra... sono veramente tantissimi!

Etherlords II

Cosa succede se mischiamo le meccaniche di Magic - The Gathering con un titolo dalla grafica accattivante? È ovvio, nasce Etherlords II!

Se siete alla ricerca di qualcosa di sfizioso, molto probabilmente Etherlords II è quello che fa per voi. Il dimostrativo contenuto all'interno della directory \Etherlords II (Demo\Etherlords 2 per il Silver DVD) dà la possibilità di giocare una buona porzione dell'avventura single player di questo bizzarro strategico a turni. Nei panni di una specie di principessa elica, dovrete sconfiggere i soliti cattivoni di turno, che hanno come unico scopo quello di annientare il vostro regno. Il gioco viene interamente controllato tramite mouse e si divide in due fasi ben distinte, l'esplorazione e il combattimento, strettamente legate tra loro. Per buona parte del tempo, infatti, dovrete girovagare per la mappa, alla ricerca di indizi e creature ostili. Ogni volta che vi imbatterete in un avversario, entrerete nella modalità "Combat", momento in cui scenderà in campo la parte strategica del titolo. In pratica, avrete finalmente a disposizione un certo quantitativo di energia magica, da utilizzare per evocare creature o incantesimi con i quali danneggiare il vostro avversario. Ogni creatura è caratterizzata da una piccola frazione che compare sopra il modello tridimensionale: il primo numero indica il valore di attacco, mentre il secondo quello di difesa. Tenete presente che gli scontri si svolgeranno proprio in funzione di questi due numeri... I requisiti minimi di sistema prevedono l'impiego di un processore a 700 MHz, 64 MB di RAM e di una scheda grafica accelerata con almeno 16 MB di memoria video.

GENERE: Strategico a turni
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.etherlords.com

Railroad Tycoon

I trenini vi hanno sempre affascinato e sognate di avere una compagnia ferroviaria tutta vostra? Tutti in carrozza, allora!

Railroad Tycoon è un prodotto dedicato a chi ama i titoli tranquilli e appassionanti, e propone uno schema di gioco veramente complesso che tuttavia non scoraggia nemmeno gli utenti più inesperti. Il dimostrativo che trovate all'interno della directory \Demo\Railroad Tycoon del Silver DVD si compone di un tutorial e due scenari completi, da affrontare in modalità single player. Personalmente, vi consiglierei di prendervi un'oretta da dedicare alla prima modalità, che vi aiuterà ad ambientarvi tra binari e stazioni varie. I più frettolosi, però, seguano questi semplici consigli... come prima cosa, fondate la vostra società. Bastano un paio di click sull'icona della scrivania e potrete scegliere nome e logo della futura azienda. In secondo luogo, scegliete due città da collegare: ogni centro urbano è caratterizzato da un numero di stellette proporzionale alla popolazione che lo abita. Ovviamente, città più grandi garantiscono maggiori traffici commerciali, quindi è vivamente consigliato cominciare unendo Milano e Torino. Installate i binari (scegliete quelli singoli, almeno all'inizio) e, successivamente, "disegnate" il percorso che verrà utilizzato dal vostro treno. Ora non vi resta che acquistare una locomotiva, impostare il tipo di carico commerciale e dare il via al gioco (pigiate il pulsante giallo che si trova in basso, verso sinistra). Vi assicuro che RT3 diventerà presto uno dei vostri passatempi preferiti... a patto che abbiate un processore a 600 MHz, 64 MB di RAM e una scheda grafica accelerata con 16 MB di memoria video!

GENERE: Gestionale
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.railroadtycoon.it/rrt3

Halo - Combat Evolved

Uno sparatutto in prima persona che non risente del passare del tempo...

Ecco arrivare sui nostri supporti argentei anche la versione dimostrativa di Halo PC, FPS futuristico che ci pone nei panni di Master Chief, un eroe tutto d'un pezzo che imparerete subito ad amare. Terminata l'installazione del demo, potrete cimentarvi sia nell'avventura riservata al single player sia nella parte multiplayer della creatura nata dal connubio Microsoft/Gearbox/Bungie. Il sistema di controllo sfrutta i canonici tasti W, A, S e D per spostare il protagonista, mentre con i pulsanti sinistro e destro del mouse potrete aprire il fuoco e lanciare delle granate. Con il tasto TAB passerete in rassegna le due armi disponibili, che potrete ricaricare con la pressione della lettera R. L'interazione con l'ambiente circostante (salire e scendere dai veicoli, aprire porte, attivare interruttori e cose del genere) avviene tramite il tasto E, mentre una semplice pressione sulla barra spaziatrice vi permetterà di saltare. Per quanto riguarda la parte online, è presente una mappa di discrete dimensioni, in cui 8 o più giocatori possono suonarsele di santa ragione nel tentativo di rubare la bandiera avversaria (contrariamente a quanto succede in altri titoli, una volta recuperata la bandiera non sarete in grado di sparare: si renderà quindi necessaria una buona copertura da parte dei vostri compagni di squadra). I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore a 800 MHz, 128 MB RAM e di una scheda video con almeno 32 MB di memoria on board.

GENERE: Sparatutto in soggettiva
MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP
SITO: halo.bungie.net

Nelle partite online, cercate di recuperare il prima possibile uno dei due mezzi volanti presenti nella mappa: sono fondamentali per controllare al meglio la situazione!

Wings of Honor

Il gioco giusto se amate gli aerei della Prima Guerra Mondiale e non avete voglia di impazzire con un vero simulatore...

I giochi dedicati alla Prima Guerra Mondiale non sono molto diffusi e sembra che tutti preferiscano dedicarsi alle vicende del conflitto che impegnò il globo intero dal 1939 in avanti. Il demo contenuto all'interno della directory \Wings Of Honor (Demo\Wings Of Honor per il Silver DVD) va un po' controtendenza e vi metterà alla guida di un velivolo dell'epoca, anche se è bene precisare che il titolo prodotto da City Interactive abbandona da subito qualsiasi velleità simulativa. Terminata l'installazione, potrete cimentarvi in una delle missioni che compaiono nella versione finale di Wings Of Honor: il vostro obiettivo sarà quello di abbattere tutti gli aerei nemici presenti a video. Terminata questa semplice operazione, dovrete concentrarvi sui tre palloni aerostatici che sorvegliano la zona. Il sistema di controllo sfrutta mouse e tastiera, assegnando al primo il compito di manovrare il velivolo e alla seconda diverse azioni secondarie. Vi consiglio di "rimappare" sin da subito i tasti, in modo da poter volare con le frecce cursore... Il mouse, infatti, sembra decisamente troppo sensibile e, benché conferisca un po' di realismo in più al gioco, rende problematico l'abbattimento degli avversari. I requisiti minimi prevedono l'impiego di un processore a 600 MHz, 64 MB RAM e di una scheda video con almeno 32 MB VRAM.

GENERE: Arcade di volo
MULTIPLAYER: Assente
SITO: www.city-interactive.com

AVVERTENZA: Xenia edizioni e le software house che hanno realizzato i programmi che trovate nella sezione "Shareware" di questi Silver Disc non sono in alcun modo da ritenersi responsabili per eventuali danni, malfunzionamenti (anche a terzi) causati da un loro cattivo o improprio uso. Alcune utility permettono di modificare il registro e file di sistema normalmente non accessibili: se non sapete bene cosa state facendo ma siete troppo curiosi per non fare nulla, abbiate l'accortezza di farvi delle copie di backup del sistema (o almeno del registro).
Le informazioni relative ai sistemi operativi supportati, la licenza del programma e le sue eventuali limitazioni, nonché il prezzo della registrazione del prodotto sono quelle fornite dalle software house. Istruzioni più dettagliate sono richiamabili dall'interfaccia grafica dei CD o del DVD.

ACDSEE 6.0

www.acdsee.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni - richiesta connessione Internet per l'attivazione
Registrazione: acquisto online, 49.99 $

■ACDSee è uno di quei programmi nato inizialmente come semplice visualizzatore di immagini che nel corso degli anni si è evoluto, fino a diventare una vera e propria suite per la catalogazione di fotografie digitali, creazione di album e fotoritocco: quest'ultima versione offre la possibilità di realizzare screensaver, slideshow e masterizzare con facilità le proprie fotografie, sia su CD che su DVD. È presente poi un'interfaccia utente completamente ridisegnata, un nuovo motore di catalogazione di documenti e il nuovissimo editor di immagini FotoCanvas 3.0, anch'esso oggetto di un corposo restyling. Per attivare il prodotto è necessario disporre di una connessione a Internet e di un indirizzo di posta elettronica attivo.

CD MATE 2.5.4.17

www.cd-mate.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 30 giorni senza limitazioni al programma
Registrazione: 29 $

■La distribuzione di questo programma garantisce uno strumento utile per masterizzare su CD la ISO di Moprhix, la distribuzione di Linux che trovate sul DVD di questo numero. L'interfaccia del programma, interamente in italiano, è estremamente semplice e funzionale. CD Mate mette a disposizione modalità di masterizzazione diverse: CD di dati, CD in Mixed Mode, CD audio, RAW Write, ecc. È inoltre possibile creare immagini di dischi, estrarre le tracce audio di un CD in formato WAV o MP3, masterizzare CD audio direttamente da MP3 ed effettuare copie di CD on the fly.

COOLPLAYER 214

coolplayer.sourceforge.net
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: GNU
Registrazione: nessuna

■Che cos'è CoolPlayer? Semplicemente, si tratta né più né meno che di un riproduttore di file mp3. Per quale motivo abbiamo deciso di pubblicarlo sui CD di TGM, quando esistono già programmi ben più famosi e blasonati come Windows Media Player o WinAMP, che trovate anche nella sezione "Essentials" del DVD? Il motivo è presto detto: CoolPlayer, a differenza dei due prodotti sopraccitati, risulta molto veloce nell'avvio, grazie a un eseguibile di poche centinaia di Kb e all'assenza di librerie dinamiche o cose del genere. Anche CoolPlayer supporta le skin "freeform", che possono modificarne in maniera radicale l'interfaccia: sul CD ne trovate più di venti.

FL STUDIO 4.1.2

www.fruityloops.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: Express Edition 49 $, FruityLoops Edition 99 $, Producer Edition

■Richiesta a gran voce da parecchi di voi, ecco l'ultima versione di FL Studio, un sequencer software ideale per la creazione di brani musicali piuttosto complessi e giri di batteria decisamente realistici, con missaggio interno a 32-bit e un ottimo supporto per i MIDI. Il brano o i loop ottenuti possono essere salvati in formato WAV o MP3 (ma non nel formato specifico della FruityLoops, limitazione dovuta alla versione demo). Nella cartella del CD trovate la guida rapida in formato pdf (stampabile con comodità), la quale spiega come muovere i primi passi con FL Studio.

ULTRAEDIT 10.10A

www.ultraedit.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 45 giorni senza limitazioni al programma
Registrazione: 35 $

■UltraEdit è un editor di testo davvero completo e (come direbbe qualcuno qui dentro) davvero "professionaleee"; oltre a permettervi di scrivere dei documenti di semplice testo, questa utility è specificamente pensata per chi deve programmare: viene spesso usato come tool principale per la stesura di codice, in virtù della compatibilità con C/C++, Visual Basic, Perl, Java, HTML, php, ASP, ecc. Nel CD trovate anche i dizionari per l'italiano e l'inglese britannico, il manuale utente e una simpatica "Notepad Utility" che permette di rimpiazzare senza troppa fatica il vetusto Blocco Note di Windows.

3DMARK03 3.4.0

www.futuremark.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, limitazioni al programma
Registrazione: 19.95 $

■L'ultima release di questo popolare benchmark altro non è se non una versione "corretta" di quella già pubblicata lo scorso mese di aprile e resasi necessaria, secondo la Futuremark, "per essere sicuri che i nostri clienti ottengano un risultato di 3DMark03 obiettivo con gli ultimi driver e le più recenti schede video". I risultati ottenuti con versioni precedenti del pacchetto non vengono più accettati dal sito della Futuremark. Nella cartella del CD trovate anche la singola patch destinata

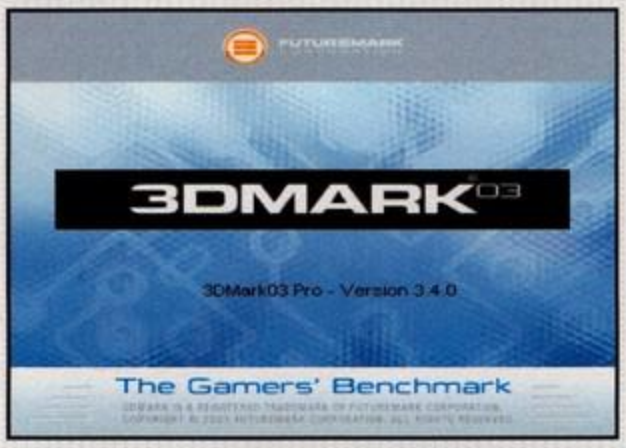
CD MATE 2.5.4.17

COOLPLAYER 214

FL STUDIO 4.1.2

3DMARK03 3.4.0

SILVER ZONE



3DMARK03 3.4.0

FRESHDOWNLOAD 6.20

FTP COMMANDER 7.0

FINEREADER 7.0

FTP COMMANDER 7.0

SHADERMARK 2.0

ai possessori della versione registrata, che si possono così risparmiare un nuovo download di 178 MB.

ANOTHERDESK 2.0 ITA

www.lightthoughts.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 15 giorni senza limitazioni
Registrazione: versione Personal 19.95 $

Una cosa che ho sempre invidiato a Linux è la possibilità di avere più desktop contemporaneamente, ciascuno con le sue belle icone disposte a uso e consumo dell'utente, cosa che aiuta a organizzarsi meglio e spesso libera la scrivania dalla spazzatura che (almeno nel mio caso) la affolla. AnotherDesk sopperisce a questa mancanza dei sistemi operativi di Microsoft, mettendo a disposizione dell'utente fino a otto desktop contemporaneamente. La principale novità di quest'ultima versione è la completa localizzazione in italiano del pacchetto, fatta dal sottoscritto solo per voi (gratis, per giunta)!

COFFEECUP VISUALSITE DESIGNER 3.0

www.coffeecup.com/designer
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 14 giorni senza limitazioni o dieci esecuzioni
Registrazione: 49.00 $

CoffeeCup VisualSite Designer è un comodo editor di tipo WYSIWYG (What You See Is What You Get) che permette di realizzare pagine Web senza alcuna necessità di conoscere l'HTML o altri linguaggi di programmazione. Questo genere di programmi permette il pieno controllo del vostro lavoro: ciò che avete davanti al monitor durante la creazione del sito Internet è esattamente quanto la gente vedrà quando si collegherà alla vostra pagina. E questo senza bisogno di scrivere alcuna linea di codice...

HOTKEYCONTROL XP 4.2.1

www.digital-miner.com
Sistema operativo: Windows XP
Licenza: freeware
Registrazione: nessuna

Lo ammetto: in questi ultimi mesi sono diventato schiavo delle scorciatoie da tastiera. Infatti, impiego meno a memorizzare una combinazione di tasti che a richiamare la funzione a essa associata con il mouse. Hotkeycontrol XP è un'utility espressamente concepita per assegnare scorciatoie da tastiera a un numero spropositato di comandi e funzioni tipiche di Windows: apertura di cartelle e/o di file, espulsione del CD-ROM, riavvio del PC, controllo di Windows Media Player, regolazione del volume, inserimento di testo usato di frequente all'interno dei documenti, ecc. Le shortcut assegnate con Hotkeycontrol XP funzionano anche all'interno dei giochi e delle applicazioni DirectX a schermo intero.

SOFTWRITING 4.1

www.charactell.com
Sistema operativo: Windows 9X/ME/2000/NT/XP
Licenza: shareware, 14 giorni senza limitazioni
Registrazione: 59.95 $

SoftWriting si vanta di essere il primo ICR, acronimo di Intelligent Character Recognition, che riesce ad andare oltre i tradizionali OCR (Optical Character Recognition): supponiamo che abbiate degli appunti, un diario, un'intervista, o qualunque altra cosa scritta a mano: l'operazione di sbobinatura è spesso tediosa e lunga. SW è in grado di analizzare le scansioni di questo tipo di documenti e convertirli in un file di testo, pronto per essere modificato e salvato. Un vero must! Per chi desidera saperne di più, inoltre, sul CD trovate anche un breve documento di presentazione a SoftWriting in formato .pdf.

MORPHIX GAMER EDITION 0.4.1

www.morphix.org
Sistema operativo: Linux
Licenza: GNU
Registrazione: nessuna

Dopo il grande successo ottenuto con la distribuzione di Knoppix, il live CD che vi permette di portarvi Linux in tasca e di caricarlo su qualsiasi computer, questo mese torniamo alla carica con una nuova distribuzione Linux espressamente pensata per i videogiocatori. Si tratta di uno strepitoso regalo di Natale per i lettori di TGM, l'ideale per passare un po' di ore di svago davanti al computer durante le feste!
Morphix Gamer Edition è un CD contenente l'intero sistema operativo del pinguino che, come Knoppix, si presenta sotto forma di CD avviabile (da inserire nel computer all'avvio, in modo che venga caricato PRIMA del sistema operativo installato sul disco fisso): in pochi minuti, rileva tutte le periferiche installate sul PC, le configura automaticamente e carica l'ambiente grafico di lavoro del sistema operativo senza che voi dobbiate fare nulla e senza intaccare in alcun modo le partizioni o la struttura del disco fisso.

Per poter utilizzare Morphix dovete necessariamente disporre di un masterizzatore: sul DVD trovate le istruzioni complete per trasformare il file .iso in un CD avviabile, e come - eventualmente- configurare il BIOS per il boot da CD.
Morphix è una distribuzione "basic", priva di applicazioni e utility di un certo spessore, orientata al puro e semplice divertimento. L'ambiente grafico è piuttosto scarno (IceWM) ma più che sufficiente per lanciare i vari giochi, qualche editor di testo, il browser Firebird, strumenti di amministrazione e poco altro. Ben più ricca è la sezione dedicata ai prodotti videoludici, tra i quali cito:
DooM Legacy (shareware)
Enemy Territory (demo multiplayer)
Abuse, strepitoso shooter a scorrimento della CrackDotCom
Anphetamine, curioso platform stile Manic Miner
Frozen Bubble, divertentissimo clone di Puzzle Bobble
GLTron, variante del celeberrimo duello tra motociclette visto nell'omonimo film della Disney
Tux Racer, arcade nel quale il pinguino deve affrontare le discese di una pista di sci
MadBomber, clone di Bomberman
Chromium, ottimo shooter a scorrimento verticale
Sono anche presenti cloni di Tetris, Freecraft (simile a Warcraft), Adonthell - Waste's Edge (avventura grafica stile Zelda), Powermanga (altro shooter a scorrimento verticale), Backgammon, Master Mind, Taipei, dama, scacchi, giochi di carte a volontà, Memory, Pegged e Campo Minato e tantissimi altri! Siete contenti?

TEAM ASSAULT

Gioco: Medal of Honor Allied Assault
Versione: 1.1

Poco tempo fa, la squadra di sviluppo di un interessante MOD per Medal of Honor ha reso disponibile per il download gratuito la Beta 1.0 di "Team Assault". Si tratta di un add-on per Medal of Honor Allied Assault, in cui è possibile giocare la campagna singola in collaborazione con qualche amico sia via Internet che LAN, aspetto che non ha mancato di riscuotere consensi tra i primi estimatori. Ebbene, per la nostra e vostra gioia sappiate che se siete i fortunati acquirenti della versione CD e DVD di The Games Machine potrete anche voi restare inchiodati sotto il fuoco di una MG 42 tedesca, il tutto in allegra compagnia dei vostri amici! Con l'uscita della versione 1.1, infatti, sono state apportate un sacco di novità e migliorie al gameplay originale del MOD!

HELL IN THE PACIFIC

Gioco: Medal of Honor Allied Assault
Versione: 1.1

Un ottimo MOD multiplayer per Medal of Honor: Allied Assault è Hell in the Pacific, sviluppato dai ragazzi di "The modding theater": ambientato nelle terre del Sol Levante, costringerà il giocatore a imbracciare le armi yankee, o a indossare i panni degli omini dagli occhi a mandorla. Come il gioco originale, Hell in the Pacific prevede le quattro canoniche modalità: Free for All, Team Deathmatch, Round Based Match e la più divertente Objective Match, qui rielaborata in una sorta di Capture the Flag. Se gli scenari classici di MOH vi hanno ormai stufato, HITP potrebbe essere una interessante variazione sul tema...

F1 2002 MIKE PARKER TRACKSET BY M4DRIVING (seconda parte)

Gioco: F1 2002
Versione: Finale

Se avete il pallino dell'alta risoluzione e adorate la serie F1 di Electronic Arts, ecco il track pack che fa per voi. Direttamente dalla cassaforte di

M4DRIVING, vi proponiamo la seconda tranche di otto circuiti del campionato del mondo di Formula 1 in alta risoluzione, cui faranno seguito il mese prossimo le ultime otto piste. Per la gioia di grandi e piccini, sappiate che le piste sono compatibili sia con F1 2002 che con il Challenge 99-2002!

ALFA 147 MOD BY GP4 ITALIA

Gioco: GP4
Versione: 1.0

I ragazzi di GP4 Italia (http://gp4italia.gpx.it)ci hanno concesso in esclusiva la pubblicazione di questo stupendo MOD per GP4, il quale ricrea il campionato tedesco del Challenge Alfa 147 CUP.

Le sue caratteristiche principali prevedono l'inclusione di tutti i 22 piloti che corrono nel Challenge, una nuova fisica, suoni e performance reali, nuovi team art, musiche, menu, video e un innovativo sistema di gestione delle gare che permette di correre le prove del sabato e della domenica.
Insomma, una vera manna per tutti gli appassionati (ToSo in primis) del gioiellino Alfa!

THE GATES

Gioco: Half-life
Versione: 1.0

D'accordo, la trama di The Gates è scopiazzata alla grandissima da Stargate, devo ammetterlo, ma quando i Nazi si trastullano con il paranormale tendo a esaltarmi: se si parla di un MOD single player del peso di ben 150 MB e di due anni di

lavoro, le aspettative crescono in proporzione. Considerando la natura non commerciale di questo prodotto, non possiamo dire che queste ultime siano state disattese: The Gate è un MOD realizzato benissimo sotto molti aspetti. Graficamente, si tratta di un lavoro decisamente sopra la media per gli standard legati ai MOD per Half-Life, con ambienti dettagliati e personaggi ben modellati e discretamente animati.
Per quanto riguarda il gameplay, invece, The Gates è un piccolo capolavoro di complessità e buone idee: una giusta dose di sparatorie feroci (affiancata a parecchi enigmi dettati dalla necessità di eludere i secondini), risparmiare munizioni, oltrepassare una zona stracolma di trappole ne fanno un MOD da provare assolutamente!

UNREAL TOURNAMENT 2003 COMMUNITY MAPPACK

Gioco: Unreal Tournament 2003
Versione: Finale

Cosa fanno tanti mapper di UT 2003 a casa del ToSo? No, non lo stanno pestando (anche se una spazzolatina ogni tanto non gli farebbe male), stanno semplicemente studiando la sua camera da letto e racimolando nuove idee per una serie di nuove mappe da includere in uno dei più noti mappack legati allo sparatutto di Epic. Aspettando di vedere la "CTF Toso's bedroom map" nella versione '04, ecco il Community Bonus Pack '03, una raccolta di diciotto nuove mappe per tutte le modalità più giocate, frutto di un anno di lavoro indefesso che noi abbiamo prontamente inserito nel DVD di questo mese!
Alcune di essere sono veramente belle e non è da escludersi che si garantiranno il favore di buona parte della community più attiva: forza ragazzi, sotto con gli allenamenti!

Questo è il posto in cui
ho sbagliato mira.

FIFA Football 2004™ ora su la console giochi N-Gage™. Se sei un vero appassionato di calcio non perdere la possibilità di sfidare, con infinite modalità di gioco, le più importanti squadre ufficiali in partite realistiche e competizioni multiplayer wireless. FIFA Football 2004, la più grande ed eccitante sfida calcistica è arrivata su N-Gage.
n-gage.com

N·GAGE
NOKIA
anyone anywhere

Copyright© 2003 Nokia. Tutti i diritti riservati. Nokia e N-Gage sono marchi registrati o di proprietà di Nokia Corporation. ©2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS e il logo EA SPORTS sono marchi registrati o di proprietà di Electronic Arts Inc negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Tutti i diritti riservati. Prodotto su licenza ufficiale FIFA. Il logo FIFA© 1977 FIFA™. Realizzato su licenza da Electronic Arts Inc. I nomi dei giocatori e gli elementi distintivi sono utilizzati dietro licenza dell'International Faderation of Professional Footballers "(FIFPro)", dei team nazionali e/o leghe. Tutti i prodotti sponsorizzati, i nomi, i marchi e i loghi sono proprietà dei rispettivi titolari e tutti gli altri nomi sono ugualmente proprietà dei rispettivi proprietari. EA SPORTS™ è un marchio Electronic Arts™.

MAX PAYNE 2 BONUS CHAPTERS

Gioco: Max Payne 2
Versione: Finale

Avete appena finito di giocare a Max Payne 2 e pensate che sia un po' troppo corto? Beh, effettivamente avete ragione: è proprio per

questo motivo che alla Remedy hanno voluto venirvi incontro, rendendo disponibile questi due livelli bonus ad altissimo tasso d'azione. Prima di poterli utilizzare, però, dovrete portare a termine il gioco almeno una volta e attivare la cosiddetta modalità Dead Man Walking: una volta fatto questo, sarà sufficiente installare il pack e continuare la sparatoria!

INFECTION

Gioco: Unreal Tournament 2003
Versione: 1.0

Avete presente They Hunger, la famosa trilogia di Neil Manke in cui il protagonista doveva darsela a gambe da orde di zombi assetati del suo sangue (un po' come quando il Silvestri batte ossessivamente alla porta del ToSo mugolando "consegnaaaaaahh...." verso la fine del mese)? Beh, ha fatto scuola, eccome! L'abbondanza di MOD single player di questo mese ha portato al rilascio di Infection, un inquietante modification per UT2003 del peso di oltre 250 MB. Si tratta di un'intera avventura dedicata che vi vedrà protagonisti della più classica vicenda "tanti zombie + poche munizioni = tanta fifa", la quale non mancherà di appassionare tutti gli orfani della serie Resident Evil.

CONQUEST MARINES

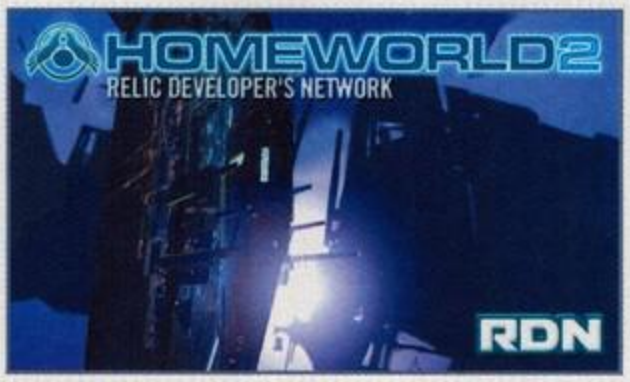
Gioco: Unreal Tournament 2003
Versione: 1.5

Adoro i marine spaziali: per quei pochi di voi abbastanza attempati da ricordarsi la fantastica serie televisiva dei Guerrieri delle stelle (Starblazer), sarà un piacere riportare alla memoria un gruppetto di marine mentre combattono contro

la fanteria Gamilonese tra i sassi del pianeta Brumus. Ok, Conquest Marines non c'entra assolutamente nulla con lo storyboard appena citato, ma il plot è più o meno questo: due fazioni pesantemente armate si scontrano avvalendosi della migliore tecnologia in fatto di armi da fuoco per la conquista di... beh, per conquistare qualcosa che non ci interessa poi così tanto. Insomma, Conquest Marines non sarà un capolavoro d'innovazione, ma è ben fatto e divertente, e questo almeno a noi basta!

HOMEWORLD DEVELOPMENT 2 TOOLS

Gioco: Homeworld 2
Versione: 1.0



Il secondo capitolo di HomeWorld non è disponibile che da pochi giorni e la Relic Entertainment già rilascia un completo pacco di tool per game designer amatoriali e professionali! I Development Tools in questione permetteranno di creare nuovi livelli, campagne single player inedite, unità personalizzate e molto altro ancora. È inclusa una esaustiva documentazione per imparare a utilizzare tutti gli editing tool.
Per utilizzare appieno il file, è necessario registrarsi gratuitamente sul sito della Relic (http://www.relic.com/RDN) e diventare un membro del loro Relic Developer's Network. Se riuscirete a creare qualcosa di notevole, avrete accesso al Livello 2 dell'area, con la possibilità di essere contattati e collaborare direttamente con i ragazzi dello staff Relic!

LONG HAUL

Gioco: Ghost Recon
Versione: 1.0

Direttamente dal fin troppo sottovalutato mondo dei MOD per Ghost Recon, ecco una nuova missione che saprà regalare forti emozioni a tutti i fan di GR e dei giochi di guerra in generale.
Questa volta non sarete al centro di un'azione di guerriglia per berretti verdi alla classica maniera delle missioni: in Long Haul si parla di guerra pura, e sarete coinvolti (nel vero senso della parola) in uno degli scenari più sanguinosi e tristi della guerra in Iraq, ovvero Fallujah.
L'introduzione alla missione con l'inserzione con quattro Black Hawk in formazione, la colonna sonora del Gladiatore, le decine di BOT amici e nemici presenti rendono questo MOD un piccolo capolavoro, applaudito da tutti gli addetti ai lavori e veramente da provare.
Per farlo girare occorre patchare Ghost Recon alla versione 1.4 (trovate l'aggiornamento nel DVD di Settembre) e sono richieste le espansioni ufficiali Desert Siege e Island Thunder.

www.areagiochi.com Il Negozio online per il tuo Natale !

Gamecube 98,00 €
Sonic Heroes 62,90 €
Il Ritorno del Re 60,90 €
StarWars Rebel Strike 62,90 €

PS2 198,00 €
Jak II: Renegade 56,90 €
FIFA 2004 57,90 €
Prince of Persia 62,90 €
Il Ritorno del Re 54,90 €

PC
The Sims: Magie 40,90 €
Max Payne 2 37,90 €
SimCity 4 Rush hour 40,90 €
Legacy of Kain Defiance 50,90 €
Flight Simulator 2004 31,90 €
Scudetto 03/04 49,90 €

X-Box 198,00 €
Sonic Heroes 63,90 €
Prince of Persia 54,90 €
Jedi Academy 63,90 €

Ritiriamo il tuo usato !!
Catalogo on-line con oltre 3000 titoli
Vasto assortimento Hardware PC
Possibilità di acquisti a RATE (per ordini superiori ai 300 €)
Spedizioni con corriere in meno di 24 ore !!

Hot Line ordini Tel: 0549.96.04.26 / Fax: 0549.95.30.14 / Sms: 348.25.71.677
E-mail ordini@areagiochi.com Sito Web www.areagiochi.com

Artista 2D/3D?
Programmatore?
Smic Entertainment
cerca proprio te!!
Se sei interessato alla produzione di videogiochi, contattaci subito !!
jobs@smic.com

The Elder Scrolls III
MORROWIND®

www.elderscrolls.com

Sei tu a scrivere la Storia

Un intero mondo da esplorare con le sue città,
i suoi abitanti e le sue leggende.
Un mondo dalle infinite possibilità.
Un mondo dove sei tu a scrivere la storia.

VINCITORE DI OLTRE 60 PREMI TRA CUI
"GIOCO DELL'ANNO" ED "RPG DELL'ANNO"

"È un gran gioco, uno di quei capolavori
che rimangono in mente per anni"
- PC ACTION

"E' un'avventura che ci rapirà per la sua vastità
e la libertà d'azione che ci viene concessa"
- GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

"Morrowind è impressionante.[...] il suo obiettivo,
volutamente smisurato: quello di creare un vero e proprio
mondo vivo, totalmente aperto all'esplorazione
del giocatore. [...] Questo non toglie che l'atmosfera
sia coinvolgente come in pochi altri titoli, e che sia sempre
possibile restare a bocca aperta ... "
- THE GAMES MACHINE

PC:
Include le espansioni
"Tribunal™" e "Bloodmon™"
35,99 €

XBOX:
29,99 €

CERCA INFORMAZIONI E CURIOSITÀ SUL SITO: **www.multiplayer.it/morrowind**

Bethesda SOFTWORKS a ZeniMax Media company · XBOX · PC CD-ROM · Ubi Soft ENTERTAINMENT

© Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Arena, Daggerfall, Morrowind, Bethesda Softworks, ZeniMax and their respective logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media LLC in the U.S. and in other countries. All rights reserved. Distributed under license by Ubisoft Entertainment. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.

IN REGALO CON TGM

ALIENS VS. PREDATOR 2

gioco allegato

Paolo Besser giocoallegato@xenia.it

SVILUPPATORE
Monolith

PUBLISHER
Vivendi Universal Games

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

SITO
avp2.sierra.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai voglia di partecipare all'evento Aliens Vs Predator 2? Visita la FragZone di TGM Online!

The Games Machine è particolarmente lieta di allegare Aliens Vs Predator 2, un gioco d'azione in 3D che raccoglie due mostri sacri della fantascienza.

GIOCO ALLEGATO

Aliens Vs Predator 2 è uno sparatutto in 3D dal sapore acre, dipinto a tinte fosche e con una sceneggiature esattamente a metà strada tra la fantascienza e l'horror. Proprio come i film a cui si ispira, vale a dire la quadrilogia di Aliens e le pellicole su Predator. Due mostri sacri del mondo del cinema che potremo impersonare o affrontare in questo videogioco.

INSTALLAZIONE

Per installare Aliens Vs. Predator 2 sul disco fisso è sufficiente inserire il CD numero 1 nell'apposito lettore, e la procedura partirà automaticamente. Se così non fosse, sarà necessario aprire il contenuto del CD con il programma Risorse del Computer e avviare con un doppio click del mouse l'eseguibile Setup.exe. Durante la fase di installazione, il computer vi chiederà di cambiare CD più volte, per cui fate attenzione alle istruzioni che appaiono sullo schermo. Come sempre, sarà possibile personalizzare l'installazione scegliendo un percorso alternativo a quello standard (normalmente C:\Programmi\Fox\Aliens vs. Predator 2). Noi, tuttavia, consigliamo di mantenere quello originale: in questo modo sarà più semplice installare i mod, le mappe aggiuntive e le patch che abbiamo fornito come al solito sui Silver Disc (o sul DVD) allegati alla rivista.

UNA VOLTA TERMINATA LA FASE DI INSTALLAZIONE DEL PRODOTTO, VI CONSIGLIAMO VIVAMENTE DI AGGIORNARLO!

AGGIORNAMENTO

Una volta terminata la fase di installazione del prodotto, vi consigliamo vivamente di aggiornarlo.

CD GUASTI E MANCANTI

I CD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un CD è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, righe o tagli sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o addirittura impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore di CD. Qualora i problemi persistessero, potremo ottenerne una copia sostitutiva inviando il CD difettoso al seguente indirizzo:
THE GAMES MACHINE – SOSTITUZIONE CD ROM
C/O Xenia Edizioni Srl
Via Carducci 31
20121 Milano
Prima di inviare il CD, assicuratevi di aver letto il box \TGM\SUPPORT in queste pagine.
Provvederemo a sostituire il CD difettoso con uno funzionante nel più breve tempo possibile.
Se il CD dovesse proprio mancare dalla confezione, invitiamo a telefonare in redazione o a contattarci all'indirizzo ellis@xenia.it, segnalando il problema e lasciando il proprio recapito.

Due mostruosi alieni in avvicinamento. È proprio il caso di farli fuori all'istante!

IL MANUALE E I TASTI DA PREMERE

I tasti del gioco cambiano da personaggio a personaggio, così come l'interfaccia. Per questo, vi consigliamo caldamente la lettura del manuale del gioco, che si trova nella cartella \manual del CD numero 2 di Aliens Vs. Predator 2. Per aprire il manuale occorre usare Risorse del computer, cliccare una volta sull'icona del CD con il tasto destro del mouse, scegliere "Apri", cliccare due volte col tasto sinistro su \Manual, quindi aprire "Manuale.PDF". Il documento è in formato Adobe Acrobat Reader, fornito nella cartella a fianco. Se volete la versione più aggiornata di quest'ultimo, guardate nella sezione Download di TGM Online.

Non è assolutamente necessario ai fini del divertimento, ma consente di giocare fin da subito con la versione più recente di Aliens Vs Predator 2, che ha diversi bug in meno, le armi calibrate meglio e, soprattutto, consente di giocare su tutti i server sparsi in giro per il mondo,

Il predator qua davanti non è particolarmente interessato a stringere amicizie... Una ragione in più per riempirlo di piombo!

Un predator in tutta la sua mostruosa bellezza. Notate la ricchezza del dettaglio e poi fatelo fuori alla svelta.

aggiornatissimi anch'essi e quindi incompatibili con la versione standard del gioco. Per procedere all'aggiornamento non è necessario collegarsi a Internet: basta rimuovere il CD del gioco, inserire il Silver Disc (o il DVD) e spostarsi nella cartella \Gioco Allegato con le Risorse del computer, quindi in \patches e, successivamente, lanciare il file avp2_it_096.exe. Penserà lui a tutto il resto. Chi non è molto avvezzo all'uso del computer non si scoraggi: è possibile effettuare questa operazione anche dalla comoda interfaccia del CD/DVD di TGM. Basterà andare nella sezione Gioco Allegato e scegliere "Patch". Terminata la fase di aggiornamento, sarà possibile mettersi subito a giocare. Noi consigliamo di effettuare questa operazione anche a chi vuole dedicarsi all'avventura in single player, proprio per evitare eventuali difformità fra i salvataggi di una versione del gioco rispetto all'altra.

COME SI GIOCA

Ok, abbiamo installato il gioco e adesso vogliamo giocare. Ma cosa dobbiamo fare esattamente? Niente panico! Come al solito vi veniamo in aiuto noi, spiegando le prime cose da fare.

Marine. L'esperienza con il Marine coloniale è allo stesso tempo la più semplice e la più terrificante! Seguite i vostri compagni nell'avvicinamento alla porta e, quando il capitano ve lo chiederà, andate verso il pannello posto sul muro e premete il tasto di Azione per aprire lo scomparto: a questo punto, tirate fuori il vostro sim-

All'inizio del gioco verrà mostrato Harrison, il nostro eroe (quello sulla destra). I filmati tra un livello e l'altro sono delle chicche che vi consigliamo di non perdere.

UNA VOLTA TERMINATA LA FASE DI INSTALLAZIONE DEL PRODOTTO, VI CONSIGLIAMO VIVAMENTE DI AGGIORNARLO!

Impersonando l'alieno vedremo le sue manacce unghiute in primo piano. Quei pazzi là davanti saranno una facile preda.

patico Hacking Device (tasto H) e tenete premuto il tasto fuoco quando appare l'icona gialla: dopo qualche secondo, la porta si aprirà e voi potrete entrare. Non appena girerete l'angolo del corridoio, un'esplosione alle vostre spalle farà crollare il soffitto bloccando il passaggio. Andate dritti, girate a destra in fondo al corridoio, poi proseguite e svoltate a sinistra fino a oltrepassare la porta usando il tastierino sul muro. Nella stanza successiva, assisterete a un massacro in diretta e girando dietro il mobile a destra, troverete un po' di corpi appesi a testa in giù completamente scorticati. Seguite il corridoio davanti a voi, assistete a un altro macello e, quando arriverete in un corridoio cieco, usate la botola che si trova sul pavimento per abbandonare questa sezione e ritrovarvi in un garage con un APC. Uscite usando il pannello sul muro e vi ritroverete all'aperto.

Predator. Appena iniziato il gioco, portatevi sui rami alti delle piante nella radura, fate prendere un bello spavento alla squadra di ricerca, quindi dirigetevi in fondo per trovare il passaggio ove piazzarvi per mettere la prima tacca sulla vostra speargun nuova. Salite la scaletta e testate la doppia lama sulla guardia che si trova poco distante, quindi proseguite per il cunicolo e arriverete nei pressi di uno stagno e relativo isolot-

Questo enorme fucilone spara dei colpi davvero micidiali.

Anche nei panni di predator avremo a disposizione l'ultimo grido della tecnologia bellica...

to. Eliminate le sentinelle che pattugliano la zona e poi date un'occhiata dalla parte opposta: sulla cima di un passaggio in roccia un altro Predator vi fa cenno di avvicinarvi. Portatevi sull'isola al centro dello stagno, lasciate perdere le piante (chi ha giocato il capitolo dell'alieno sa come reagiscono se si avvicina qualcuno), e sfruttate il salto potenziato (chinarsi + salto) per unirvi al vostro simile; otterrete in regalo una bellissima lancia da usare nella meno pacifica delle maniere.

Alien. Tutto ha inizio nell'hangar di una navetta di trasporto in cui il vostro uovo è stato molto maldestramente depositato: una volta fuori dal contenitore avrete le sembianze del facehugger, ma non temete, a parte le ridotte dimensioni, il sistema di controllo è identico a quello di un alieno adulto. Impratichitevi per un po' ad arrampicarvi sui muri, è di fondamentale importanza. Il percorso lungo le condutture vi porterà fuori dalla navetta. Seguite il percorso di un militare tutto preso a rimbrottare le guardie e, al momento giusto, uscite dalla conduttura nello stanzino di ricerca. Ignorate i due scienziati e schizzate nel condotto che prosegue passando alle loro spalle; dopo altri semplici ostacoli arriverete alla prima prova seria. Attendete che gli umani terminino il dialogo e si voltino verso le rispettive console per lasciarvi cadere sul tavolo e scivolare via lentamente verso il

Il caro buon vecchio mitragliatore è un'arma che non perde mai il suo fascino...

L'ESPERIENZA CON IL MARINE COLONIALE È ALLO STESSO TEMPO LA PIÙ SEMPLICE E LA PIÙ TERRIFICANTE!

NEL SILVER DISC/DVD

Nei Silver Disc (e nel DVD) è contenuta la cartella Gioco Allegato, che a sua volta contiene delle sottocartelle (per chi preferisce usare Risorse del Computer) e dei file autoestraenti, collegati alla nostra comoda interfaccia. Ecco cosa abbiamo pensato di inserire come gadget per Alien Vs. Predator 2:

- La **patch italiana** che porta il gioco alla versione **1.0.9.6**. Si trova nella cartella \patches e il nome del file è avp2_it_096.exe. Questo aggiornamento corregge numerosi bug, aggiorna la versione del client per il gioco in rete e bilancia meglio le armi rispetto alla versione originale. Comprende anche tutti gli altri aggiornamenti che potreste trovare su Internet (per esempio, le versioni 1.0.9.3 e 1.0.9.5). Alcuni mod disponibili sulla Rete non funzionano senza di essa. Per installarla è sufficiente lanciarla, farà lei tutto il resto.

- **L'editor dei livelli** e delle **mappe**, che farà sicuramente felici tutti gli "ingegneri". Si trova nella cartella \editor, ed è suddiviso in due file. L'installer principale, avp2tools.exe e il relativo aggiornamento avp2tools_update2.exe. I due file vanno installati ovviamente in sequenza. L'editor è in Inglese, come la sua documentazione. Per avviarlo è necessario spostarsi con le Risorse del Computer nella cartella del gioco (C:\Programmi\Fox\Aliens vs. Predator 2), aprire la sottocartella Tools e lanciare il programma DEdit.exe. L'uso dell'editor e la modifica dei file del gioco sono operazioni che consigliamo solo agli utenti esperti: noi di TGM **non forniamo nessun tipo di assistenza tecnica e/o istruzioni** per il medesimo. La documentazione dell'editor è in formato HTML e vi si accede aprendo la directory Docs.

- Le **mappe aggiuntive ufficiali** della Sierra per il multiplayer, che si trovano nella cartella \Maps'n'mods. Il file da eseguire si chiama avp2_en_mp1.exe e, una volta lanciato, fa tutto lui. Installate le mappe, compariranno automaticamente nelle opzioni delle partite in rete (LAN o Internet). Una volta avviato il gioco, dovremo soltanto assicurarci che le nuove mappe siano state regolarmente aggiunte (si vede con le medesime opzioni).

- Il mod **Alien Versus Predator Gold versione 24**, che ridefinisce alcune armi e alcune impostazioni in modo da rendere la giocabilità di questo titolo molto più simile a quella di Alien Versus Predator Gold (allegato al numero di Dicembre di PC Action). La sua installazione è piuttosto semplice, ma richiede il solito passaggio da parte nostra. Quando si avvia il gioco, nella finestrella iniziale, invece di "Gioca" bisogna scegliere "Opzioni", selezionare la casella "Usa sempre questi parametri" e, immediatamente sopra, inserire la stringa "-rez avp2gold24/avp2gold24.rez" (senza virgolette).

- il mod **High Rez 4 v2**, che cambia l'aspetto del gioco modificando le texture e inserendone alcune ad altissima definizione. Questo mod aggiunge nuovi modelli, nuove skin, nuove armi, cambia l'aspetto di alcuni livelli nella campagna in single player e fa sì che i marine possano usare anche alcune tecnologie aliene. L'unico problema di questo mod è che è tutto in lingua inglese, e che installandolo il gioco mostrerà testi in Inglese e parlato in Italiano. Come sempre, bisogna usare il solito parametro "-rez" per attivare il mod.

- Il **server per Linux** di Aliens Versus Predator 2, versione 1.0.9.6: la patch italiana comprende il server aggiornato per Windows, ma, naturalmente, tutti sappiamo che il Pinguino è un sistema operativo ideale per le questioni di rete. E tanti amministratori di reti – anche domestiche – preferiscono affidare il loro server a una distribuzione Debian o a una Mandrake piuttosto che alla finestropoli di Bill Gates. Ecco dunque il tarball con il server aggiornato anche per Linux, che va estratto a mano con il solito "tar xfvz". Per la sua installazione, leggete il file readme_linux.txt. Per ovvie ragioni, il file non è in un formato autoestraente e non è nemmeno linkato alla nostra interfaccia, per cui lo troverete in /Gioco Allegato/linux-server.

- La versione in Silver DVD contiene, inoltre, un **megapacco** contenente ben **109 mappe** aggiuntive, sempre per il multiplayer, chiamato custom_map_pack2.exe. La sua installazione è piuttosto semplice, ma richiede un piccolo passaggio da parte nostra. Quando si avvia il gioco, nella finestrella iniziale, invece di "Gioca" bisogna scegliere "Opzioni", selezionare la casella "Usa sempre questi parametri" e, immediatamente sopra, inserire la stringa "-rez mymaps/MYMAPS.rez" (senza virgolette). A quel punto, il mod è installato e per poter usare le nuove mappe basterà aprire le opzioni delle partite in rete, e aggiungere quelle che ci interessano (anche tutte, se ci piace).

Usare il passpartout elettronico a pile su un compagno non serve a gran che, ma la foto era troppo bella per non pubblicarla.

Trovare partite su Internet (od organizzarne di nostre) è estremamente facile. Pochi click del mouse e siamo online. Si consiglia però di leggere il manuale.

COME SI INSTALLANO I MOD

Ogni volta che volete lanciare un mod, dovete far partire il gioco, ma, quando appare la prima finestrella, cliccare su "Opzioni" invece che su "Gioca". Apparirà la finestra di dialogo che vi mostriamo in questa foto. A questo punto, dovete attivare "Specifica sempre questi parametri" nella casellina in basso e, immediatamente sopra, scrivere "-rez" e far seguire il nome e il percorso del mod che intendete usare. Vi consigliamo di mettere tutti i mod e le mappe aggiuntive nella sottocartella \custom. Ogni mod ha un nome del tipo nomefile.rez, bene, dovete specificare quello. Mettiamo il caso che vogliate installare il mod "pippo", dovrete piazzare pippo.rez in \custom, e quindi digitare "-rez custom\pippo.rez" in quella casellina. Consigliamo vivamente l'uso dei mod soltanto ai lettori esperti e, in ogni caso, non forniamo assistenza tecnica su questi ultimi.

corridoio, il tutto senza farvi notare. Una volta giunti al prossimo incrocio, cercate una conduttura sul soffitto, e infilatevici dentro senza farvi scoprire. Attraversate il condotto, giungendo in un altro corridoio da percorrere fino a una delle estremità per trovare un piccolo cunicolo.

Percorretelo con la visione notturna e sbucherete in una zona del complesso dove sono al lavoro due tecnici dediti alla riparazione di un portello stagno. Attendete nascosti che il dialogo finisca e che i due se ne vadano, fiondandovi successivamente nel portello semiaperto appena abbandonato. Svoltando verso destra troverete la vittima perfetta nei panni di un colono addormentato nella sua stanzetta: non vi resta che prendere bene la mira e preparare il malcapitato a un terribile mal di stomaco...

SUL SILVER DISC (E SUL SILVER DVD) TROVIAMO LA PATCH, I MOD E LE MAPPE AGGIUNTIVE. IL MANUALE È SUL DISCO 2 DEL GIOCO!

/TGM/SUPPORT

Aliens Vs. Predator 2 non funziona? Ecco il box che fa per voi. Prima di correre al telefono o di scriverci allarmati, assicuratevi che il vostro computer superi le richieste minime del gioco, e che i driver della scheda video siano i più aggiornati. Inoltre, la maggior parte dei malfunzionamenti è dovuta alla presenza di librerie corrotte nel sistema operativo o di altri software che creano intralcio. Prima di leggere oltre, quindi, provate a reinstallare le librerie DirectX 9 e i driver della motherboard e della vostra scheda video, quindi leggete il file readme che accompagna il gioco. Se, in seguito alla lettura di questo box, i problemi persistessero, potete fare riferimento a queste risorse su Internet:

www.tgmonline.it
E poi click su "Gioco Allegato" nel menu a sinistra per visualizzare la pagina di Aliens Vs Predator 2. Qui sono raccolte tutte le soluzioni ai problemi già noti e i file più importanti del Silver Disc.

giocoallegato.tgmonline.it
Il nostro forum dedicato ai giochi allegati. Qui vengono puntualmente discussi (e risolti) i problemi che possono intercorrere nel frattempo

giocoallegato@xenia.it
Un indirizzo e-mail da usare come ultima spiaggia, quando nemmeno il forum ci è venuto in aiuto. A tutti coloro che scriveranno, verrà inviato automaticamente un bollettino aggiornato, in attesa di una risposta personalizzata.

- Il gioco non funziona, e mostra i messaggi "could not set D3D emulation", "ddraw.dll" o "dsound.dll error"
La scheda video (audio, nell'ultimo caso) non è correttamente inizializzata. Il problema può sorgere se i driver non sono sufficientemente aggiornati, se le DirectX non sono installate correttamente oppure non lo sono del tutto. Provvedete. Se, anche in seguito alla reinstallazione dei driver e delle DirectX non si dovesse risolvere, è possibile che la scheda video sia troppo vecchia o non supportata. In questo caso, sarà necessario sostituirla per poter giocare con Aliens Vs. Predator 2.

- Il gioco si rifiuta di reinstallarsi dopo essere stato rimosso
Aprite "Risorse del computer" e andate nella cartella C:\Programmi\InstallShield Installation Information. Si tratta di una directory celata, per cui dovrete impostare Windows per vedere anche i file e le cartelle nascoste. Qui dovreste vedere diverse cartelle con dei nomi numerici, racchiusi fra parentesi graffe. Eliminate "{3EF79591-BF16-4CF8-8FF0-D8AD968228B1}" trascinandola nel cestino e svuotandolo. Il problema dovrebbe essere risolto.

- Il gioco si rifiuta di rimuoversi e continua a chiedere la disinstallazione
In questo caso dovrete smanettare un po' con il registro di configurazione. Aprite regedit con il comando Esegui contenuto nel menu avvio di Windows, cliccate nella struttura ad albero a sinistra in modo da aprire HKEY_LOCAL_MACHINE, SOFTWARE, Microsoft, Windows, CurrentVersion, Uninstall, {3EF79591-BF16-4CF8-8FF0-D8AD968228B1}. Premete il tasto Canc ed eliminate quest'ultima chiave. Risalite di qualche passo e posizionatevi nella chiave Monolith productions, cliccate su Aliens Vs. Predator 2 e premente nuovamente Canc. Rispondete Yes alle due domande e chiudete Regedit. La procedura completa è descritta in Inglese alla pagina http://support.vugames.com/sierra/answer.aspx?answer=92D563B3-8E51-4838-97AC-E0D99366685E.

- Errore "WS_ServerReq_NoServersSpecified"
Aprite la cartella di installazione con Risorse del computer, ed entrate nella cartella \Server Data. Cancellate il file unnamed.txt.

- Crash col marine su scheda grafica Voodoo5
Occasionalmente è possibile che il gioco vada in crash nel livello "Tradimento" del marine, immediatamente dopo che è uscito di prigione. Appena la grafica si corrompe, premete Esc e portate la risoluzione al livello più basso possibile (640x480 dovrebbe bastare). Giocate e, alla fine del corridoio dopo aver preso l'ascensore, potrete premere Esc nuovamente e ripristinare la modalità grafica preferita.

- Gioco in multiplayer dietro a un firewall
Per consentire l'esecuzione del gioco in rete dietro a un firewall, configurare quest'ultimo in modo che lasci passare i pacchetti attraverso la porta UDP 2788.

- Il gioco rifiuta di avviarsi e chiede di inserire il disco corretto.
The Games Machine ha correttamente riprodotto la protezione originale del gioco dietro licenza Securom. Purtroppo siamo al corrente che un numero limitato di lettori CD, DVD e masterizzatori non è compatibile con questo tipo di protezione. Collegatevi al sito del produttore dell'apparecchio e cercate un firmware aggiornato, se disponibile, quindi installatelo seguendo le istruzioni dell'apparecchio. Se non dovesse bastare, usate un altro lettore per installare e giocare Aliens Vs. Predator 2. Per altri aggiornamenti seguite il nostro forum e l'area Gioco Allegato su TGM Online.

Voci di Corridoio

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Aggiornamenti quotidiani delle news li trovate regolarmente su TGM Online!

Le mazzate strategiche di Jaxe

La Fluid Games è al lavoro su un nuovo picchiaduro tridimensionale, un genere che su PC non ha mai conosciuto grande successo, intitolato Jaxe (www.fluidgames.net/games/jaxe), che si propone come un mix tra azione e strategia, dove questa parola va intesa come mera pianificazione della migliore tattica di offesa. Diverse le modalità di gioco disponibili (one to one versus, royal rumble, team match, time survival e story mode), così come le armi (a lungo e corto raggio) e le mosse di difesa e attacco. A seconda della situazione e del numero dei nemici da affrontare, sarà compito del giocatore utilizzare l'approccio migliore per avere successo.
Il motore grafico di Jaxe è il neEngine, che sfrutta tutte le mirabilie delle schede video più recenti: pixel lighting, bump mapping, ombre dinamiche, fisica realistica, sistema particellare per fumo ed esplosioni e altre cose del genere. I singoli personaggi, al massimo dettaglio, sono composti da 20.000 poligoni e vengono mossi da uno scheletro interno.
Corposo anche il supporto per il gioco in rete, grazie al quale ben sedici lottatori umani potranno sfidarsi in arene di ogni dimensione e foggia; non mancheranno ladder ufficiali, server dedicati per i tornei, e la classica modalità "uno contro uno" sullo stesso PC.
Una delle caratteristiche più importanti di Jaxe è la possibilità di crearsi i propri personaggi e di personalizzarli a piacimento: per far questo i programmatori metteranno a disposizione una serie di tool ad hoc, che consentiranno di importare modelli realizzati con i più famosi editor 3D.
Chiudo con una domanda estremamente sciocca: qualcuno mi sa spiegare per quale motivo i modelli tridimensionali devono sempre essere messi nella posizione che si vede in foto? Non gli faranno male le braccia, dopo un po'?
Claudio

Ancora traduzioni made in Italy

Sono in arrivo un bel po' di novità da due tra i più attivi gruppi che si dedicano alla traduzione (o localizzazione che dir si voglia... cfr. un editoriale di TGM Online sull'argomento, ndCT) dei titoli che i distributori italiani non hanno tempo/soldi/voglia di convertire nella nostra lingua.
Il VGameTT (http://vgamett0.altervista.org) ha ultimamente portato a termine la traduzione di Knight Rider (il gioco di Supercar) e di Jedi Knight: Jedi Academy. Le patch, con relative istruzioni per l'installazione, si trovano nell'area download del loro sito.
Passiamo adesso a I Figli di Gaucci (http://www.figlidigaucci.it), altro team di traduzione amatoriale, che ha rilasciato nei giorni scorsi la patch per convertire in italiano lo splendido Hexen 2 e la sua espansione ufficiale, Portal Of Praevus! Stupendo! Attualmente, mi ricorda Doppiapunta, responsabile del team, sono in corso altri progetti, ossia: Star Trek Elite Force 2, Grandia 2 e Clive Barker's Undying! Aggiornamenti sullo stato dei nuovi lavori su TGM Online!
Claudio

● Raggiungibili via Internet le schede abbonati SkyTV

Con un certo stupore, alcuni abbonati Sky si sono imbattuti nel server web che si occupava della gestione degli abbonamenti della televisione satellitare a pagamento (che detiene, tra l'altro, i diritti televisivi di due terzi della serie A): il server, raggiungibile da chiunque tramite uno specifico URL (inutile che ve lo riporti, visto che è stato prontamente modificato), conteneva tutti i dati personali relativi ai migliaia di contratti d'abbonamento stipulati da SkyTV a partire dal 30 luglio scorso. Per ciascun cliente Sky era possibile conoscere in dettaglio non solo le generalità personali, ma addirittura la tipologia d'abbonamento, il numero della smart card e dell'eventuale ricevitore satellitare a noleggio, oltre che il nome del rivenditore che si è occupato di contrarre l'abbonamento col cliente stesso. L'aspetto più grottesco della cosa, però, è che tali schede cliente pare risiedessero su un server sicuro SSL, laddove i dipendenti Sky stessi dovevano invece passare più livelli di sicurezza a tutela della privacy dei dati dei clienti! Roba da matti!
Kikko

● Futuremark e nVidia ancora ai ferri corti

Con l'uscita dell'ultima versione del popolare benchmark videoludico (che trovate anche sui CD di questo mese) riprendono le polemiche che speravamo ormai destinate all'oblio: dopo la diatriba con nVidia e ATi per i presunti "trucchi" nascosti nei driver, dopo le patch correttive del benchmark, dopo le accuse vicendevoli e tutto il resto, è la volta della Gainward, produttore mondiale di schede video, che accusa la FutureMark di aver disabilitato, nella versione 3.4.0 del benchmark alcune feature presenti nei nuovi driver Forceware di nVidia (anch'essi presenti sui CD di questo numero).
Stando a quanto riferito dal comunicato stampa della Futuremark, rilasciato in occasione della più recente release di 3DMark03, «la nuova versione è stata pubblicata per essere sicuri che i nostri clienti ottengano un risultato di 3DMark03 obiettivo con gli ultimi driver e le più recenti schede video». Secondo Gainward, invece, le schede ATI ottengono il medesimo risultato sia con la nuova che con la vecchia versione del benchmark, mentre le schede nVidia perderebbero circa il 15% nel risultato finale. Attendiamo di sapere cosa dirà Futuremark, ma ammetto a questo punto che

VOCI DI CORRIDOIO

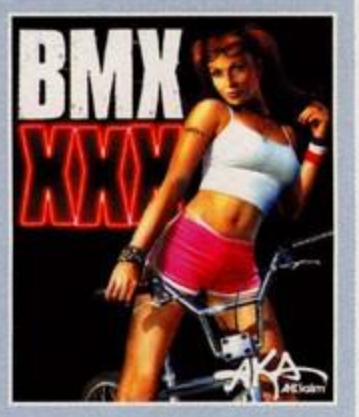
Prime informazioni sulla Sony PSP

Alla fine di ottobre è stato presentato ufficialmente dal presidente di Sony Computer Entertainment Ken Kutaragi uno dei primi "prototipi" della nuova console portatile del colosso giapponese, la (o il?) PSP. Sebbene non si tratti della versione definitiva del prodotto, l'oggetto rappresentato in foto indica sicuramente la direzione nella quale si sta muovendo Sony.
Mantenendo l'idea di un "guscio" protettivo come quello del GBA SP, la console si sviluppa in senso orizzontale, riprendendo in parte l'idea dell'N-Gage di Nokia, offrendo però un ampio display formato 16:9 da 4.5 pollici e 480 x 272 pixel. Qualche altra informazione su questo piccolo gioiellino? Pronti: la PSP disporrà di un processore MIPS a 333 MHz, un bus di sistema a 128 bit e 2.6 GB al secondo di banda passante, 8 MB di eDRAM (la memoria principale) e un set apposito di istruzioni per la grafica 3D; batterie al litio, audio Dolby 7.1 multi canale con suono 3D, in grado di supportare i formati MP3, AAC e lo standard proprietario ATRAC3 di Sony. Per quanto riguarda il comparto video, i formati supportati saranno il AVC (H.264) e l'MPEG4. L'Universal Media Disk, il supporto utilizzato per i giochi, avrà una capacità di 1.8 GB (!) e potrà contenere fino a due ore di filmati in qualità DVD o quattro ore di filmati di qualità "standard", anche se non sono state definite in dettaglio le specifiche dei due formati. Dal punto di vista della connettività, la console potrà collegarsi senza bisogno di fili ad altri dispositivi compatibili grazie al protocollo wireless 802.11b. La PSP dovrebbe vedere la luce il prossimo anno... Rimanete sintonizzati!
Claudio

Richard Burns, rivale di Colin McRae anche sui monitor

Il campione del mondo di Rally 2001 diventa testimonial di un videogioco, come ha già fatto per quattro volte il suo diretto avversario Colin McRae. Anche in questo caso si tratterà di una vera e propria serie, stando a quanto riportato dal comunicato stampa. Sviluppato dalla Warthog, Richard Burns Rally arriverà nei negozi italiani in versione PC, PS2 e Xbox la prossima primavera.
All'inizio di una nuova partita, saranno lo stesso Richard Burns e il suo copilota Robert Reid a insegnare al giocatore la tecnica e le tattiche necessarie per diventare un pilota di rally di successo. Il corso-di-guida-sicura-tutorial si svolgerà presso la Forest Experience Rally School nel nord del Galles; una volta "diplomati" ci si potrà unire a un team e iniziare la carriera di piloti vera e propria. Il gioco includerà molte altre modalità, come il

L'angolo della toga (Vivendi, Acclaim, Rockstar)



Chiudiamo qualche caso rimasto in sospeso, vi va? Cominciamo subito con la diatriba tra Vivendi Universal Games e Interplay Entertainment circa l'accordo di distribuzione che lega le due società.
La disputa legale pare finalmente essere giunta a conclusione: VU Games e Interplay hanno infatti annunciato di aver deposto l'ascia di guerra e di aver appianato ogni divergenza in merito al contratto di distribuzione firmato nell'agosto del 2002. Di conseguenza, VU Games distribuirà Fallout: Brotherhood of Steel di Interplay nel Nord America e nell'area del Pacifico (escluso il Giappone), mantenendo i diritti esclusivi in queste zone sui futuri titoli Interplay da qui al 2005.
Passiamo a un'altra "importante" causa conclusasi a tarallucci e vino, quella tra la Acclaim e il campione di BMX Dave Mirra, nata dopo l'uscita del discusso BMX XXX. A un anno dalle prime udienze, la causa si è risolta in un nulla di fatto: le due parti si sono messe di fronte a un tavolo e hanno appianato ogni divergenza. Non ci sarà - almeno ufficialmente - alcun rimborso da parte della Acclaim a Mirra, che dal canto suo ritira tutte le accuse. Anzi, la collaborazione tra le due parti andrà avanti fino almeno al 2011. Resta da capire, e potete giurarci che non lo sapremo mai, se nel rinnovo del contratto sia previsto o meno un "bonus" per compensare il ciclista del bel gesto...

E chiudiamo la parentesi legale di questo mese con la prima risposta ufficiale della Rockstar Games alla causa che la vede coinvolta per la tragedia della Interstate 80, nella quale una persona ha perso la vita a causa di due giovani ragazzi che si sono messi a sparare sulle auto che passavano, emulando (così sostengono loro) Grand Theft Auto III. Lo sviluppatore americano ha chiesto alla corte federale competente di far cadere le accuse - e le conseguenti richieste di risarcimento di 246 milioni di dollari avanzate dalla famiglia della vittima - appellandosi al diritto di espressione sancito dal Primo Emendamento della Costituzione statunitense. Vi terremo aggiornati sugli sviluppi della vicenda.
Claudio Mason

UbiSoft distribuirà Playboy: The Mansion (il videogioco)

Più o meno un annetto fa è giunta la notizia del nuovo titolo della Arush Entertainment (Duke Nukem: Manhattan Project), che ha deciso di cambiare decisamente genere e buttarsi sul softcore con il primo di una serie di videogame firmati Playboy, famosa rivista per soli uomini. Da allora non se ne è saputo più nulla; nel frattempo, però, i programmatori hanno continuato a lavorare, e il gioco dovrebbe vedere la luce entro la fine del prossimo anno sotto etichetta UbiSoft nelle versioni PC, Xbox e PS2.
Playboy: The Mansion promette di essere «un'esperienza di gioco unica, che propone un'intrigante simulazione di interazione sociale, ricca di numerose sfide per fondare un vero e proprio impero. Il giocatore assume il ruolo del celebre Hugh Hefner, noto fondatore della rivista PlayBoy e di Playboy Mansion, all'interno di un'avventura che ripercorre la storia della grande icona culturale».
«Siamo di fronte a un incredibile franchise, che farà sorridere la maggior parte del nostro pubblico», ha dichiarato Alain Corre, Amministratore Delegato di UbiSoft in Europa, Asia del Pacifico e Sud America. «La pubblicazione su PC e console, in tutta Europa, di una leggenda caratterizzata da un simile carisma, rappresenta per noi una grande opportunità. L'azione di gioco riuscirà a soddisfare le aspettative dei nostri consumatori. Questo accordo con Arush Entertainment non solo ci offre la possibilità di soddisfare l'entusiasmo di tutti i fan di Playboy, ma anche degli amanti del mondo degli affari!» A questo punto attendiamo le prime immagini, che dite?
Claudio

la faccenda è un po' scivolata nel ridicolo...
Claudio

● Produzione in famiglia per la futura Xbox 2!

Sebbene la console di casa Microsoft si stia facendo spazio nel difficile mercato delle console sotto il punto di vista delle vendite (laddove Sony sta perdendo posizioni, mantenendo comunque la quota maggioritaria del segmento), altrettanto non si può dire guardando i risultati puramente economici.
Per ogni console venduta, la casa di Redmond dichiara una perdita oscillante tra i 30 e i 50 dollari, visti gli alti costi di produzione della componentistica hardware e soprattutto prendendo in considerazione il costosissimo chip grafico fornito da nVidia. Microsoft sembra forse aver imparato la lezione raddrizzando il tiro, allineandosi cioè alle strategie messe già in atto da Nintendo: si tratta di pagare solamente le royalty per le tecnologie, anziché acquistare i singoli chip da ogni sviluppatore! In quest'ottica vanno visti gli accordi presi con ATI e IBM per quanto concernerà la prossima XBOX 2, prevista per il 2005 inoltrato.
In pratica, le due società forniranno a Microsoft le tecnologie necessarie per la produzione dei chip (che saranno così "customizzati" ad hoc per la console) materialmente prodotti da Microsoft, con un sano abbattimento dei costi.
Vedremo se tale strategia porterà anche a un abbassamento del prezzo di lancio, anche se dubito che le prime console di prossima generazione non si troveranno a meno di un bigliettone viola!
Kikko

● Messaggerie Musicali vende musica scaricabile

Per la prima volta in Italia qualcuno prova a vendere musica scaricabile attraverso la Rete e in maniera del tutto legale. L'iniziativa è delle Messaggerie Musicali (www.messaggeriedigitali.it) che, in accordo con i maggiori discografici italiani, ha deciso di avvalersi delle tecnologie messe a disposizione da Microsoft (attraverso la versione 9 di MediaPlayer) che garantiscono l'utilizzo di firme digitali per la protezione dei diritti d'autore. Recandosi sul sito segnalatovi è possibile acquistare singoli brani,

Richard Burns Challenge, in cui il giocatore dovrà gareggiare testa a testa con il campione, e la modalità multiplayer "hotseat" per quattro persone.
Il modello di guida vanterà una simulazione dettagliata del funzionamento dei motori e di tutte le componenti meccaniche e danni realistici (compresa la perdita di carburante); i tracciati saranno caratterizzati da buche, rocce, pozzanghere e tutti gli effetti di deterioramento del fondo stradale generati dal passaggio delle auto; le condizioni atmosferiche influenzeranno in maniera credibile il comportamento della macchina. Non mancheranno licenze ufficiali a go-go: Peugeot 206, Mitsubishi Evo VII, Hyundai Accent, Citroen Xsara T4, Toyota Corolla, Subaru Impreza 2003, Subaru Impreza 2000 (auto bonus) e la MG ZR Super 1600 (altra auto bonus), nonché alcuni circuiti di rally ufficiali tra cui Gran Bretagna, Giappone e Finlandia.
Claudio

Annunciato Supremacy: Four Paths to Power

Questo l'altisonante e piuttosto lungo titolo del nuovo progetto della Strategy First, che rientra nel filone degli strategici a turni di combattimento spaziale in pieno stile X-COM e Alpha Centauri.
In Supremacy il giocatore dovrà indossare l'uniforme di un ufficiale in comando di una non meglio precisata flotta spaziale, ai cui ordini si trova una delle quattro razze presenti, ciascuna con le sue abilità e le sue strategie. Sarà necessario gestire risorse, produrre unità, prendere possesso di pianeti e stazioni orbitanti... Le solite cose che un comandante spaziale si aspetta quando timbra il cartellino la mattina, insomma.
Man mano che procederà con le missioni, il giocatore finirà col dar vita a un vero e proprio esercito ai suoi ordini, espanderà i confini dei suoi territori e si troverà a dover affrontare un Comandante di egual potere, anch'egli impegnato nella costituzione di un'armata invincibile. Al duello tra militari si aggiungeranno alcune forze ostili a entrambe le fazioni, ossia dei pirati dello spazio, senza pietà per nessuno, che si aggirano per gli angoli oscuri dell'universo alla ricerca di navi da depredare. Il gioco dovrebbe vedere la luce nel 2004, anno più anno meno...
Claudio

Annunciato Blitzkrieg II

Ha da poco visto la luce l'originale, e già la Nival Interactive annuncia il seguito per il suo strategico in tempo reale ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Come il predecessore, anche Blitzkrieg II permetterà al giocatore di prendere parte a numerose missioni storiche, con mezzi e unità riprodotte fedelmente, in un ambiente grafico tridimensionale che influirà sulle dinamiche e sulle tattiche dei combattimenti (le ambientazioni potranno persino essere rase al suolo). Ci saranno missioni ambientate nei principali teatri del conflitto, dal cuore dell'Europa alle calde sabbie dell'Africa, fino alle giungle del Pacifico. Centinaia di veicoli e unità ricostruiti con la massima cura si affronteranno nelle quattro campagne disponibili; faranno la loro comparsa le controparti digitali di eroi realmente esistiti, in grado di fare la differenza sul campo con la loro intelligenza artificiale. Sarà possibile inviare le Screaming Eagles del 101esimo all'attacco di Bastogne, avvalersi del genio di Vasily Zaitsev per sconfiggere la fanteria a Stalingrado, o di quello di Michael Wittmann per contrattaccare gli Alleati in Francia. Ogni "livello" avrà obiettivi primari e secondari, collegati ad altre missioni, creando così un'ampia "rete" di scelte strategiche che cambierà da partita a partita; le unità progrediranno, nel senso che guadagneranno esperienza man mano che verranno utilizzate nel gioco. Non mancherà neanche questa volta un completo supporto multiplayer. **Claudio**

Ritorna la donna vampiro!

Quando viene aperto un sito internet chiamato BloodRayne2.com, non è difficile immaginarsi cosa ci sia in ballo... La Majesco sta infatti sviluppando un seguito per l'apprezzato action game a tema vampiresco dello scorso anno, che godrà anche di una trasposizione su pellicola.
Nata dalla poco canonica unione tra un vampiro e un essere umano, l'agente Rayne possiede i poteri dei signori della notte, la loro insaziabile sete di sangue e la loro sensibilità alla luce del sole; la sua componente umana, tuttavia, le permette di distinguere i buoni dai cattivi, trasformandola così in una discreta super-anti-eroina. Questa volta dovrà vedersela con i propri parenti, che hanno sviluppato una pozione magica dal nome di Shroud, in grado di rendere i vampiri resistenti alla luce del sole. Inutile dire che solo lei si frappone tra le forze del Male e l'intera umanità, ignara del pericolo che corre. In BloodRayne 2 non mancheranno un po' di novità, tra cui il combattimento acrobatico con le aste, il corpo a corpo con tanto di combo accessibili da menu a tendina in un opportuno schermo di pausa del gioco, le fatality (Mortal Kombat docet. ndCT), nuovi poteri che possono essere acquisiti uccidendo i boss di fine livello (Blood Storm e Enhanced Blood Rage, ad esempio... Yum!), ambientazioni moderne e un sacco di abitini nuovi per la bella protagonista! A questo si aggiunge ovviamente tutto quello che già avevamo apprezzato nel primo episodio: abilità dampiresche (succhiare il sangue per rigenerare l'energia), slow motion, aura vision per i combattimenti più concitati e via di questo passo. BloodRayne2 sarà disponibile il prossimo ottobre, sia per PC che per Xbox. **Claudio**

tra un catalogo di 80mila (ma presto le canzoni a disposizione diventeranno circa 600mila!) al costo di 90 centesimi per pezzo. Non mancano anche offerte che permettono il download di album interi al prezzo di 9,90 euro. Al di là del plauso per il coraggio mostrato da parte delle Messaggerie Musicali, ho qualche personale perplessità sulla buona riuscita dell'operazione commerciale. In primis, il formato utilizzato è il WMA: per quanto si tenti di utilizzare bitrate elevati, quest'ultimo non può raggiungere la purezza di una traccia PCM. Per chi avesse in casa un sistema audio da 3000 Euro, l'uso del formato WMA sarebbe un delitto capitale! In secondo luogo, si tratta di capire quanto il package di un prodotto possa influire o meno sulla scelta di acquisto. Personalmente, quando acquisto musica, preferisco spendere qualche Euro in più e avere sottomano un CD come si deve, con tanto di libretto dei testi e confezione ad hoc da mettere in bella mostra nella colonnina dei CD del salotto, piuttosto che accontentarmi di un CD-R fatto artigianalmente in casa solo per risparmiare qualche Euro.
Kikko

● Cellulari troppo complessi? La gente non li usa!

C'è voluto uno studio ufficiale da parte della Intuave, software house che si occupa della realizzazione di prodotti e servizi per gli smartphone, per mettere nero su bianco un'ovvietà che sospettavo da tempo. Dalla ricerca di mercato di cui sopra è emerso come, all'accresciuta intelligenza dei cellulari di ultima generazione, non sia corrisposta una pari applicazione all'uso di chi li acquista. Detto in parole povere, buona parte di noi sfrutta solo una piccola percentuale delle possibilità offerte dal nostro cellulare, limitandone l'uso alle semplici telefonate, all'invio e alla ricezione di SMS/MMS e alla personalizzazione di loghi e suonerie. Da quanto emerso dallo studio, appare chiaro che chi acquista i cellulari più evoluti fa parte di quella fascia di utenza maggiormente incuriosita dalle nuove tecnologie, quindi maggiormente spinta a curiosare e a esplorare le possibilità dell'apparecchio e dei servizi a esso correlati. Eppure, nonostante queste presmesse, l'utente medio, dopo qualche giorno di entusiasmo iniziale, si adagia nella pigrizia e utilizza il cellulare da 500 Euro

VOCI DI CORRIDOIO

Arriva Falcon 4.0 Gold!

Se siete degli appassionati del famoso simulatore di volo, allora vi farà piacere sapere che la G2 Interactive sta ultimando lo sviluppo di F4 Gold: Operation Infinite Resolve (www.falcon4gold.com). Distribuito dalla Xicat Interactive e atteso proprio in queste settimane, Falcon: OIR è di fatto una versione aggiornata, adeguatamente riveduta e corretta dell'originale, che conterrà numerose migliorie tra cui un modello di volo dinamico ancora più accurato, controlli maggiormente precisi, una grafica rivista e migliorata e un nuovo aereo da pilotare, l'A-10.
Tanto per essere un po' più specifici, troveremo atterraggi e decolli più realistici, simulazioni delle forze che agiscono sull'aereo nelle più disparate posizioni ed angolazioni, controlli e modelli di due tipi di motori, implementazione dello stallo, danni e relativo comportamento del mezzo (anche in presenza di turbolenze), nuove armi, nuovi modelli dei danni ai veicoli e degli aerei controllati dal computer (con variazione del comportamento in seguito all'impatto) e alle postazioni a terra, che beneficeranno anche di una nuova AI. E poi un sacco di missioni contro complessi stazionari e postazioni antiaereo mobili con contromisure elettroniche, interfaccia utente ridisegnata, e tanto altro ancora. Eh, un gioiellino che al barone Bossetti non sarebbe dispiaciuto recensire...
Claudio

Golden Land: Cold Skies

Lo sviluppatore sovietico Russobit-M e il publisher Burut CT hanno annunciato Cold Skies, prima espansione ufficiale per il gioco di ruolo Golden Land (www.russobit-m.ru/eng/games/gl). Ecco di che si tratta: «la vittoria dell'Apprendista del Great Heroes Temple di Chernobog ha spezzato il delicato equilibro tra Oscurità e Luce, con il risultato di ottenere un cataclisma dagli effetti distruttivi devastanti. L'esplosione ha demolito il castello di Chernobog nel Vulcano di Smithy; il personaggio principale si ritrova così in una piccola isola nelle terre nevose di Alberia... Lunga sarà la strada che riporterà a casa l'Apprendista... Alberia è, infatti, una terra di cospirazioni, rivoluzioni»... Tra le

L'angolo della celluloide (Dungeon Siege, Mythica)

Mese tutto dedicato a Microsoft e ai suoi giochi di ruolo, questo. Cominciamo, infatti, parlando della Gas Powered Games, che ha recentemente stretto un accordo con la Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co. KG (altresì detta Boll KG, indirizzo Internet www.boll-kg.de) per la trasposizione cinematografica del suo action RPG. Ai più attenti di voi non sarà sfuggito il fatto che la Boll è la casa di produzione che ultimamente ha fatto man bassa di licenze videoludiche, e che attualmente sta lavorando al film di BloodRayne e di Alone in the Dark (con Christian Slater nei panni del protagonista Edward Carnby). È anche la stessa casa che ha appena fatto uscire nelle sale americane The House of the Dead, tratto dalla serie horror della SEGA, presto in arrivo anche da noi.

Il regista e produttore Uwe Boll conta di iniziare le riprese del film alla fine del prossimo anno, con un budget stimato di 50 milioni di dollari, il che fa ben sperare - soprattutto se una cospicua parte verrà investita nel compenso per lo sceneggiatore.

Rimanendo in argomento, si è sparsa la voce in queste ultime settimane che Mythica, imminente MMORPG di Microsoft, potrebbe presto diventare un film. L'informazione arriva direttamente da un portavoce di Microsoft: «Sono entusiasta di dirvi che siamo stati contattati da diversi produttori di Hollywood per un'opzione su Mythica; non posso dire molto di più al momento, ma siamo felici di sapere che il gioco potrebbe presto farsi conoscere anche sotto altre forme». Mythica è un gioco di ruolo esclusivamente online nel quale il giocatore veste i panni di un eroe vichingo caduto in disgrazia e che cerca la redenzione. L'uscita è prevista per il prossimo mese di ottobre (2004).

Claudio

Duelli nei cieli

La InterActive Vision ha annunciato il suo nuovo titolo di combattimento aereo arcade ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, previsto per un generico "inizio 2004", intitolato Pacific Warriors 2: Dogfight.

Il gioco permetterà al pilota in fasce di volare sopra i cieli degli Stati Uniti e del Giappone e prendere parte a missioni storiche come l'attacco di Pearl Harbor, per un totale di cinquanta livelli (venticinque per fazione), ciascuno con obiettivi diversi: duelli nei cieli, bombardamenti a tappeto di postazioni nemiche, ricognizione, scorte e via di questo passo.

Man mano che le missioni verranno portate a termine, i giocatori riceveranno dei punti bonus, il cui numero dipenderà dal loro più o meno onorevole comportamento in combattimento; i crediti così ottenuti potranno essere utilizzati in un secondo momento per effettuare pratici "upgrade" al proprio velivolo. Tra gli aerei presenti nel gioco troviamo gli SBD Dauntless, l'F6F Hellcat, e i giapponesi Japanese B5N2 ed A6M3.

Claudio

esattamente allo stesso modo col quale gestiva il vecchio carcassone, limitandone l'utilizzo alle funzioni base. La causa di questo comportamento sembra sia da attribuirsi tanto all'effettiva mancanza di necessità dei servizi ausiliari (se devo andare in Internet, ad esempio, lo faccio da casa che mi costa meno e navigo meglio), quanto all'assenza di un adeguato supporto al cliente da parte degli operatori di telefonia che poco pubblicizzano feature meno remunerative degli SMS o delle semplici telefonate. Arrivasse anche il telefonino che ci fa il caffè, continuerei a prenderlo al bar sotto la redazione se per averlo dovessi chiamare il supporto clienti del mio operatore quattro volte al giorno! Chiara l'antifona?

Kikko

● Dopo la RIAA, come la RIAA: contro il P2P entra in gioco la MPAA.

Dalle recenti cronache già sapete cosa sia la RIAA e quale battaglia stia movendo verso tutti gli utenti peer-to-peer che condividono illegalmente musica. Il fenomeno della pirateria digitale ha assunto però proporzioni preoccupanti anche per il mondo del cinema, a causa della diffusione a macchia d'olio del formato DivX, che sta al video come l'MP3 sta all'audio. Al di là delle considerazioni personali di come sia più gustoso apprezzare Kill Bill spaparanzati sulla poltrone dell'Arcadia di Melzo (con le pareti che vengono giù per la libido dell'impiantistica audio) piuttosto che sulla TV del salotto con i pixelloni e la qualità di un DivX ripreso con una videocamera amatoriale, resta il fatto che un terzo del traffico di un utente boradband si consuma con lo scambio di film che ancora devono fare la loro comparsa nei mercati home perché appena apparsi nelle sale cinematografiche. La MPAA (in pratica, l'associazione americana dei produttori cinematografici), grazie all'appoggio dei deputati John Cornyn e Diane Fienstein, è riuscita a far presentare una proposta di legge che prende di mira non solo gli artefici delle registrazioni abusive (cosa che avviene già da anni), ma anche tutti gli americani nelle cui cartelle di condivisione file si trovassero opere che devono ancora raggiungere il mercato. Ugualmente colpevoli saranno considerati i gestori di siti web o aree download nelle quali verranno trovati materiali protetti

feature di spicco dell'espansione troviamo ben sette nuove città con quaranta ambientazioni inedite, oltre duecento nuovi personaggi non giocanti con cui interagire, un sistema "sociale" ulteriormente migliorato, con reazioni naturali dei PNG alle azioni criminali del protagonista, e un meccanismo a bivi che renderà ogni partita diversa dalle precedenti, e che porterà a quattro diversi finali dell'avventura. E poi un migliaio di nuovi oggetti, sei scuole magiche, l'aggiunta dell'alchimia... Non è stata ancora annunciata la data di uscita dell'espansione.

Claudio

Altre software house che chiudono

Mese veramente drammatico, quello che si è appena concluso: in poche settimane hanno chiuso i battenti ben quattro software house. La prima è stata la Mucky Foot (autrice di Startopia e Blade 2), attualmente all'opera sulla conversione per console di Bulletproof Monk (Il Monaco), con conseguente licenziamento di quaranta impiegati. Empire Interactive, che si sarebbe dovuta occupare della distribuzione del gioco, fa sapere che «Bulletproof Monk non è stato ancora cancellato a dispetto delle circostanze, ed è comunque in uscita», il che probabilmente vuol dire che il progetto è passato nelle mani di un altro sviluppatore.

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Abbandona definitivamente le scene anche la Microprose, già in fase di smantellamento dallo scorso settembre, ma che solo questo mese ha visto chiudere definitivamente i propri uffici di Hunt Valley, nel Maryland. Trentacinque gli impiegati licenziati. Stando a quanto riferito dalla PR di Atari (che possiede Microprose), la software house aveva appena ultimato lo sviluppo di D&D Heroes, ed era rimasta senza lavoro, ragion per cui non c'era motivo di tenerla aperta.

Cessa le proprie attività anche la Digitalo Studios, autrice di Devastation, che ha chiuso baracca e burattini lasciando a casa i suoi otto impiegati. A rendere inevitabile la scelta è stata la cancellazione di un paio di progetti non ancora annunciati e le scarse vendite di Devastation, sparatutto basato sul motore di Unreal.

Chiudiamo con lo sviluppatore britannico Batfish Studios, che ha cessato le attività lo scorso 15 ottobre; la software house era impegnata con Captain Scarlet: Retaliation, videogame ispirato alla serie TV cult di Gerry Anderson (a cui si riferisce la foto di questo box), del quale aveva completato la prima versione giocabile, la cosiddetta "release candidate", e il cui sviluppo è stato in seguito bruscamente interrotto.

Claudio "sadness inside" Todeschini

N-Gage, guerra di cifre sui dati di vendita

Il nuovo cellulare-console-lettore MP3 di Nokia, in vendita anche in Italia da qualche settimana, pare non essere stato accolto in maniera eccessivamente positiva dal mercato. Secondo alcune stime di vendita diffuse da agenzie di ricerca indipendenti (tra cui ChartTrack e Arcadia Research), il gadget polifunzionale di Nokia avrebbe venduto nella prima settimana solo qualche migliaio di unità, sia in Inghilterra che negli Stati Uniti. Un po' poco, anche per una "scommessa" del tutto particolare come quella dell'N-Gage.

La risposta del colosso finlandese non si è fatta attendere: in un comunicato stampa sono stati contestati i dati delle agenzie di cui sopra, affermando al contrario che il suo "game deck" ha riscosso invece ottimi consensi in tutto il mondo, con oltre 400.000 console già vendute, e una previsione di vendita di sei milioni di pezzi entro la fine del 2004. Nel frattempo è stata annunciata una promozione, per il momento limitata al solo mercato statunitense, che prevede cento dollari di sconto per chi compra N-Gage presso alcune importanti catene di videogiochi.

Claudio

Pro Rugby Manager 2004

Cyanide Studios, la casa che ha sviluppato la serie Cycling Manager, ha in cantiere un manageriale dedicato al mondo della palla ovale, intitolato Pro Rugby Manager 2004. Il gioco conterrà oltre cento club e cinquanta compagini nazionali di tutto il mondo. Dopo aver scelto la squadra da gestire, il giocatore dovrà preoccuparsi non solo delle tattiche di gioco e degli schemi in campo, ma dell'allenamento dei giocatori, del mercato delle trasferte, e di tutto quanto concerne le finanze di un team di primo piano. Le partite si disputeranno in tredici stadi ricostruiti in maniera impeccabile, i giocatori in campo si muoveranno con movimenti realistici garantiti dalle sessioni di motion capture che stanno alla base delle loro animazioni, e le condizioni meteo durante i match potranno variare da un momento all'altro.

«Il Rugby rappresenta una grossa opportunità per la Digital Jesters», ha commentato il direttore vendite della società che si occuperà di distribuire il gioco in Europa. «Questo sport sta vivendo il suo periodo di maggiore popolarità, grazie anche alla visibilità che sta ottenendo la Coppa del Mondo. Pro Rugby Manager 2004 viene da uno degli sviluppatori di maggior successo in questo settore, e ha la giusta combinazione di grafica di alto livello e precise tattiche di gestione delle squadre. Siamo convinti che il gioco piacerà a tutti gli amanti dei manageriali, non solo agli appassionati di rugby».

Ultima chicca: Pro Rugby Manager 2004 permetterà a due giocatori online di sfidarsi in tempo reale, e di gestire leghe multiplayer (giocate però in differita) da cento squadre.

Claudio "Bulldozer" Todeschini

da copyright. Le pene massime prevedono multe fino a 250.000 dollari e tre anni di carcere. All'evento di presentazione della legge, oltre ai deputati di cui sopra, erano presenti anche il presidente della MPAA Jack Valenti, Mitch Bainwol della RIAA (che ha, ovviamente, appoggiato la MPAA nella sua battaglia) e l'attrice Bo Derek.

Di fronte a queste notizie mi chiedo: ma non basterebbe far rispettare le leggi già in vigore, piuttosto che inventarsene di nuove senza sapere poi se potranno essere messe in pratica?

Una volta passata la legge, sarà divertente vedere se la MPAA farà come la RIAA, sparando a caso nel mucchio con la speranza di spaventare almeno una parte dell'utenza peer-to-peer.

Kikko

● Microsoft mette una taglia sui virus writer

A memoria, credo sia la prima volta che mi capita di sentire una cosa del genere! La Microsoft ha istituito una taglia di 500.000 dollari da elargire a chi consegnerà alle forze dell'ordine informazioni sufficienti alla identificazione e all'arresto degli autori di due dei virus più diffusi e pericolosi degli ultimi mesi, ovvero SoBig e MSBlast. La decisione, in accordo con FBI, Interpol e CIA, è stata presa al fine di dare una svolta alle indagini che non sembrano aver dato esito a progressi significativi. Le borse istituite per la cattura di ciascun virus writer (250.000 dollari l'una) verranno versate dalla sola Microsoft, che resta l'unica promotrice economica dell'iniziativa. "Oltre a lavorare per rendere il software più sicuro - ha dichiarato Marco Comastri, general manager di Microsoft Italia - con questa iniziativa vogliamo combattere in collaborazione con l'Interpol e l'FBI questi comportamenti criminali. I danni provocati dai sabotatori del cyberspazio, infatti, sono tutt'altro che virtuali, e causano ogni anno perdite economiche dell'ordine di decine di miliardi di Euro". Come se non bastasse, la Microsoft ha istituito anche un fondo da 5 milioni di dollari con i quali verranno supportate tutte le attività internazionali d'investigazione volte alla prevenzione e alla punizione dei crimini informatici. Ora vedremo se l'iniziativa produrrà i suoi frutti. Voi sareste disposti al

VOCI DI CORRIDOIO

Enter The Matrix 2 in lavorazione

Dopo aver venduto qualche milione di copie con il primo episodio, nessuno credeva seriamente che le avventure di Niobe e Ghost non potessero avere un seguito. In una dichiarazione non troppo visibile sul proprio sito web, "nascosta" nel profilo della compagnia (alla voce "About Us, sezione "Our future", tanto per essere precisi), la Shiny Entertainment di David Perry fa sapere di essere al lavoro su un «progetto di prossima uscita, ossia il seguito di Enter the Matrix. Ulteriori dettagli verranno svelati in futuro». Accontentiamoci di questo, per il momento, e attendiamo ulteriori notizie, un annuncio ufficiale e qualche immagine.

Agente Todesmith

Il sigillo del male viene dalla Cina!

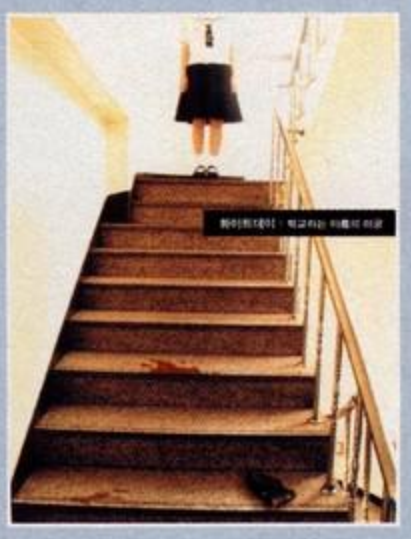
La software house cinese Object Software (eng.objectgames.com), la stessa dell'apprezzato Prince of Qin, ha annunciato Seal of Evil, un action RPG ambientato nell'antica Cina la cui uscita dovrebbe essere imminente. Come si suol dire, gioco annunciato, gioco rilasciato! Ecco un minimo di storia, così come viene riportata dal sito ufficiale.

SoE è ambientato nella Cina di 2200 anni fa; all'epoca, Qin divenne lo stato più potente e cominciò a studiare piani di conquista degli altri sei. Nel frattempo, le truppe di Qin attaccarono gli abitanti di Baiyue che vivevano nel sud-ovest del paese. Sotto il comando di Lan Xiong, gli abitanti di quelle terre combatterono una disperata guerra contro gli eserciti di Qin. Molti anni dopo, Lan Xiong e Chi Huan, il Gran Maestro dei Sacrifici, morirono in circostanze misteriose. Chi, e perché ha compiuto questi omicidi? Il giocatore, nei panni di Lan Wei, figlia di Lan Xiong, inizia così la sua avventura fino al centro della Cina per scoprire la verità. Siete incuriositi?

Claooh-Di-Ooh Tod-Es-Chin

Scuola e orrore con WhiteDay

Avete voglia di un bell'horror? Magari ambientato in una scuola giapponese? Tenete d'occhio Whiteday, il nuovo titolo della software house coreana Sonnori (uscito sul loro territorio già nel 2001), che arriverà in Europa il prossimo anno. Si tratta di un gioco caratterizzato, ed è la prima volta nella storia dei survival horror, dalla visuale in prima persona, abbandonando i consueti scenari tridimensionali con camera fissa alla Resident Evil.



La storia racconta di un giovane teen-ager giapponese che si infila di nascosto nella sua scuola, a tarda sera, per recuperare il diario della sua innamorata (che ovviamente non corrisponde, come da sana tradizione manga) e lasciarle sul banco un po' di cioccolatini (il Whiteday, in Corea, è l'equivalente della nostra festa di San Valentino). L'idea si rivela - manco a dirlo - fallimentare, e il giovanotto si accorgerà a sue spese che ad accogliere le cattedre e i banchi di scuola è in realtà un edificio maledetto: risate di bambini che echeggiano dalle pareti, bidelli impazziti che uccidono con le mazze da baseball, e altre chicche del genere. Il giocatore non entrerà mai in possesso di alcuna arma nel corso dell'avventura; tra gli obiettivi da portare a termine ci saranno allarmi da neutralizzare (enigmi), casseforti e armadietti da aprire (puzzle) e alunni in pericolo da salvare, il tutto accompagnato da sequenze di intermezzo realizzate in computer graphic, che dipaneranno la trama e i due possibili finali a cui conduce.

Ma non è finita qui: oltre all'avventura per giocatore singolo, WhiteDay offrirà una inedita modalità multiplayer nella quale i giocatori potranno assumere il ruolo di alunni, fantasmi, demoni, e persino dei bidelli, e divertirsi nei corridoi della scuola infestata. La visuale in soggettiva aiuterà senz'altro...
Il gioco dovrebbe uscire il 13 febbraio in Inghilterra, alla vigilia di San Valentino.
Claudio "Hunger for Anger" Todeschini

THX certificherà l'audio dei videogiochi

La compagnia fondata da George Lucas, che ogni volta che sta per iniziare un film al cinema ci assorda con la sua simpatica "sigletta" da ottocentomila decibel, da oggi si occuperà anche di videogiochi. L'obiettivo è quello di garantire agli appassionati del videoludo un'esperienza sonora indimenticabile, così come già avviene per il grande schermo.
Lucas è uno pignolo, ed esporre il bollino "THX Certified" non sarà una bazzecola: in primo luogo, gli studios dove viene programmato il titolo (la parte relativa al suono) verranno visitati e ispezionati dai tecnici della THX, per verificare un elevato standard qualitativo delle apparecchiature utilizzate, del software e compagnia bella. Il gioco verrà inoltre testato nei laboratori THX per garantire che rispetti gli standard imposti, e solo allora la software house avrà il via libera. Tanto per la cronaca, i primi giochi ad essere "THX Certified" saranno Medal of Honor Rising Sun e James Bond: Everything or Nothing, entrambi di Electronic Arts.
Claudio

tradimento per mezzo miliardo delle vecchie lire? Onestamente io un pensierino ce lo farei… **Kikko**

● Vivendi Universal in difficoltà

Per ogni software house o publisher che se la passa bene, ce ne sono almeno quattro che cominciano a risentire parecchio della crisi del settore che si sta trascinando da un paio di anni a questa parte. Questa volta è il caso di Vivendi Universal, la quale presenta conti in calo con una performance decisamente negativa nel terzo trimestre dell'anno fiscale in corso. La divisione videogiochi registra difatti un fatturato in netto calo rispetto all'anno precedente, passando da 166 milioni di Euro agli attuali 77 milioni, con una flessione del 54%. Tra le principali cause della debacle c'è senza dubbio da annoverare la mancata uscita di Half-Life 2, titolo sul quale Vivendi aveva pianificato buona parte delle strategie natalizie 2003. Alla Valve i telefoni saranno bollenti in questi mesi… **Kikko**

● Allarme sonoro per le fotocamere in Corea

Il Governo della Corea del Sud, paese asiatico laddove la tutela della privacy sembra diventata l'imperativo dominante di tutte le leggi approvate negli ultimi mesi, ha deciso di mettere un freno all'utilizzo delle camera phone, fotocamere digitali incluse nei telefonini di ultima generazione. Nelle settimane scorse è stata discussa e approvata una legge che obbliga i costruttori di cellulari dotati di fotocamera a inserire un segnale acustico di almeno 65 decibel che avverta gli astanti dell'imminente scatto. La legge si sarebbe rivelata necessaria per porre un freno all'ondata di foto rubate e poi diffuse su Internet di persone non consenzienti all'uso della propria immagine, soprattutto se colte in momenti d'intimità o in stato di nudo. Tali immagini sarebbero facilmente carpibili proprio grazie alla piccolezza dell'obiettivo, oltre al fatto che questo è in qualche modo celato dentro un dispositivo non propriamente identificabile da tutti come macchina fotografica. Quello che mi fa un po' specie è il discorso dei decibel minimi: 65 sono tanti per un ambiente chiuso, mentre si riveleranno assolutamente inutili in luoghi affollati e rumorosi come le discoteche. Arriveremo a dover chiedere un permesso scritto al nostro migliore amico solo per scattargli una foto? **Kikko**

J. E. Sawyer lascia la Black Isle

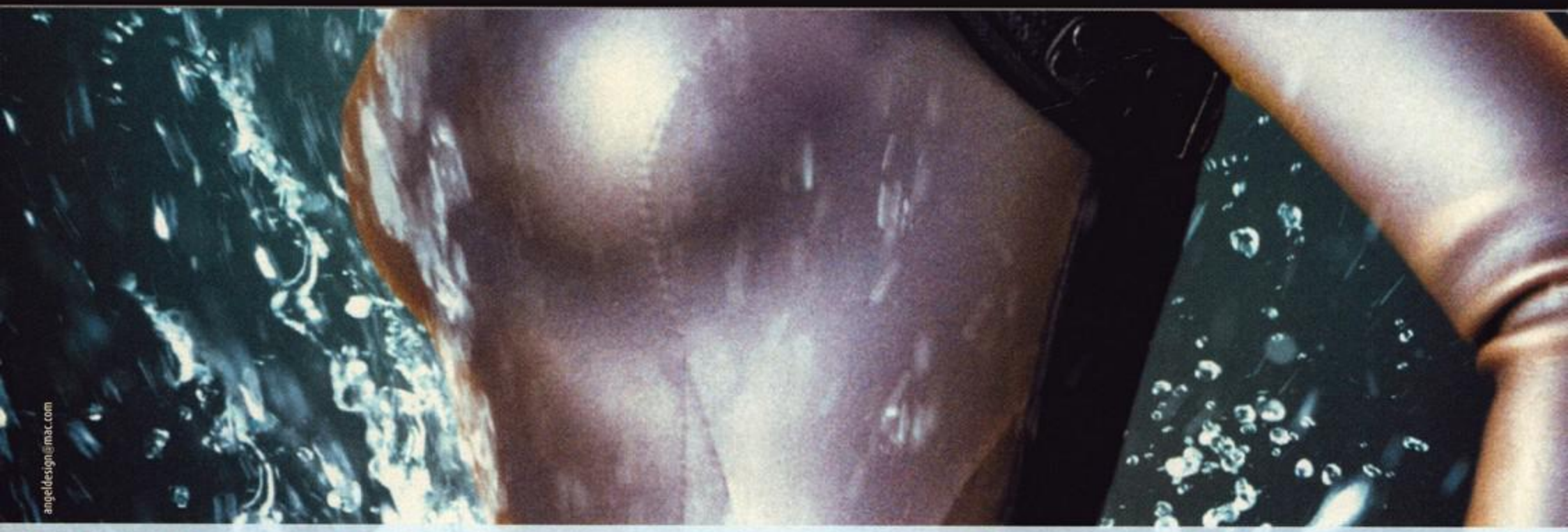
D'improvviso, in un freddo mattino di novembre, su un forum della Interplay Entertainment è comparso un poco piacevole messaggio nel quale lo storico designer J. E. Sawyer annuncia la sua intenzione di salutare Black Isle.
Ecco un sunto di quanto affermato dallo stesso Sawyer: «Sto abbandonando la mia posizione di lead designer alla Black Isle Studios. Non ho intenzione di discuterne qui le ragioni, ma ci tengo a precisare che si tratta di motivazioni personali. Mi scuso con tutti coloro che potranno essere delusi da questa mia decisione, e ringrazio tutti quelli che invece l'apprezzeranno. Il mio ultimo giorno alla BIS sarà il 21 novembre. Da adesso non parlerò più di alcun progetto attualmente in sviluppo alla Black Isle». Pesante...

Claudio "avete problemi con la forza di gravità nel futuro?" Todeschini

Ritornano Starsky & Hutch

Il videogioco che vede protagonisti i due sbirri più simpatici degli anni '70 deve avere avuto un discreto successo di vendite (benché non fosse un gioiello di programmazione). Credo che sia questo il motivo per cui la Empire Interactive ha deciso di stringere un nuovo accordo con la Sony Pictures Consumer Products per svilupparne un seguito. Al momento, ovviamente, non si hanno molte informazioni in merito, salvo che Starsky & Hutch 2 conterrà nuove ambientazioni della città da percorrere a tutta birra a bordo della fida Zebra 3 rossa, una grafica migliorata rispetto all'originale, e un sacco di musica degli anni settanta. L'unica novità annunciata fino a questo momento, a livello di gameplay, è la possibilità di inseguire i cattivi anche a piedi, e non più solamente in macchina. Una sorta di Vice City al contrario, insomma... S&H2 sarà pubblicato - non si sa quando - per tutte le console e PC.
Claudio "fastest news generator" Todeschini

SIAMO ARRIVATI



Finalmente un nuovo magazine sui fenomeni di culto del piccolo e del grande schermo.

CULT

Fiction

In edicola dal 25 Novembre

BLACK&WHITE 2

PREVIEW

Luca Todesco luca@xenia.it

SVILUPPATORE
Black&White Studios

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
2004

SITO
www2.bwgame.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Non vedi l'ora che esca B&W2? Segui i diari degli sviluppatori su TGM Online!

Torna sui nostri schermi l'acclamata "simulazione di padreterno" firmata da Peter Molyneux. Siamo certi che esaudirà i più reconditi desideri di ogni coordinatore editoriale e caporedattore che si rispetti...

PREVIEW

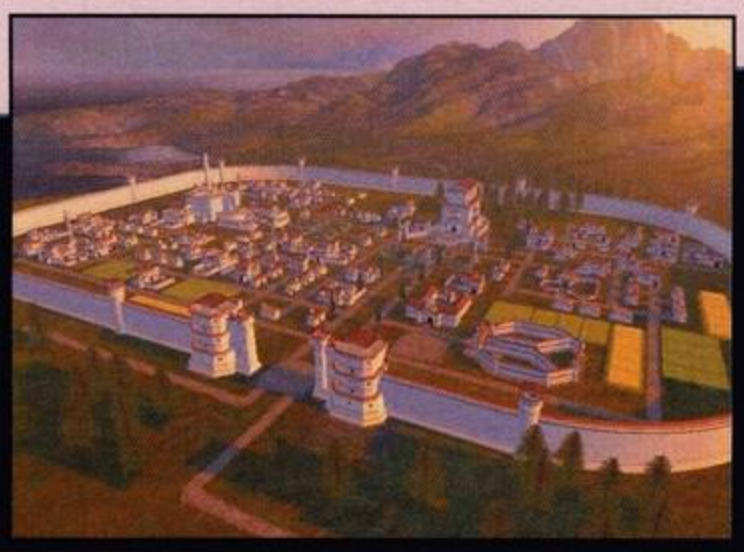
Il nome di Molyneux non richiede, credo, alcuna introduzione. Il celebre game designer inglese sembra non essere mai a corto di idee: dopo The Movies, del quale ci siamo occupati nello scorso numero, e Fable, attesissimo titolo per Xbox, è la volta del seguito di Black & White. Per i neofiti, il capostipite della serie (sembra che i programmatori abbiano in cantiere altri tre capitoli...informazione da prendere con beneficio d'inventario, il settore videoludico è troppo turbolento per azzardare previsioni così a lungo termine) era un titolo di ottima qualità, ma che presentava alcuni difetti che finivano per renderlo piuttosto frustrante sulla corta distanza. Il concept, senz'altro valido, viene riveduto e corretto in questo secondo episodio... per dirla con le parole di Molyneux "il bello dei seguiti è che puoi correggere i problemi".

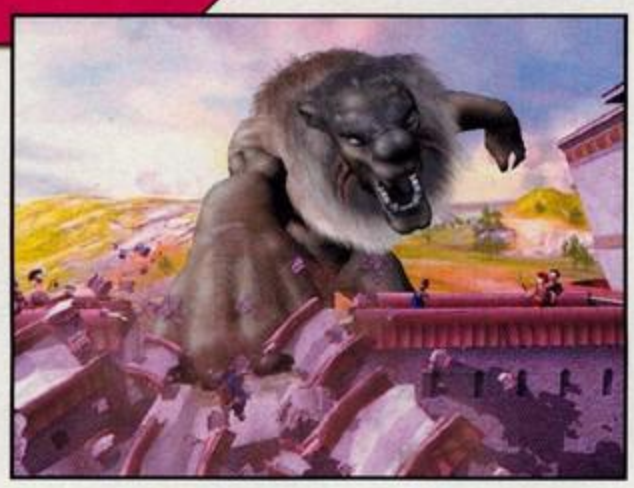
"IL BELLO DEI SEGUITI È CHE PUOI CORREGGERE I PROBLEMI" PETER MOLYNEUX – LIONHEAD STUDIOS

Sarà opportuna una breve introduzione al gioco originale per sottolineare somiglianze e differenze. L'idea alla base di Black & White era di porre il giocatore nei panni di una divinità, con tutto ciò che questo ruolo "istituzionale" comporta: poteri sovrannaturali, comunità di fedeli adoranti e, dulcis in fundo, scaramucce con i colleghi. Il pantheon di B&W non era infatti monoteista, più per questioni di giocabilità che di teologia. Impersonare un dio senza altri pari grado da malmenare deve essere una noia eterna – letteralmente. Questo simulatore di divinità era un incrocio tra uno strategico e un gestionale, dove lo scopo del gioco era

◄ Con il passare del tempo potrete soddisfare le vostre fantasie architettoniche più sfrenate erigendo edifici barocchi a dimostrazione della vostra divina maestà.

► La vostra città immersa in un tramonto suggestivo. Osservate le mura che la circondano, con tanto di torrette: difendersi sarà decisamente più semplice.





Una creatura controllata da una divinità malvagia (lo si evince dall'aspetto tetro) che dimostra come, in effetti, anche le vostre amate mura non siano una difesa definitiva...

prendersi cura delle esigenze della tribù e nel contempo estendere la vostra influenza su altre popolazioni. Un aspetto meritevole di interesse era la presenza di un avatar, ossia di un'incarnazione del dio impersonato, sotto forma di gigantesca creatura, che veniva accudita dai fedeli. Questo essere era provvisto di IA, quindi imparava e poteva essere "educato", aggiungendo ulteriore spessore al gameplay. Black & White 2 ripropone diversi di questi elementi in versione riveduta e corretta, "aggiustati" sulla base dei consigli e delle critiche ricevuti da molti giocatori. In particolare, Molyneux e soci si sono concentrati sulla mancanza di un'interfaccia grafica e su alcuni problemi di calibrazione dell'IA delle creature. Il tutto, naturalmente, inserito in un contesto di ultima generazione: grafica superlativa, ambientazioni enormi e dettagliate all'inverosimile e possibilità di adottare uno stile di gioco flessibile. B&W2 inizia in modo assai più movimentato del predecessore, catapultando il giocatore in un mondo dilaniato dalla guerra. Sin da subito, quindi, dovrete scegliere il vostro allineamento, per mutuare il lessico dei GDR (per i più schematici, se essere buoni o cattivi, se partecipare al massacro collettivo o se cercare di fermarlo). Le differenze saranno sostanziali, dal momento che nel gioco potrete intraprendere effettivamente due strade diverse, che condurranno a sviluppi logicamente dissimili tra loro. Dal punto di vista estetico, per esempio, impersonando un dio buono il vostro territorio sarà punteggiato di fiorellini, mentre in caso contrario la terra sarà arida e improduttiva... non sanno più cosa inventarsi! Questi sono solo gli estremi di una distinzione molto precisa tra Bene e Male: ogni vostra azione modificherà impercettibilmente l'allineamento e il corso stesso del gioco.

UN UNICO CALDERONE

Poco fa, parlando del predecessore, abbiamo detto che la serie fonde tra loro due generi, i manageriali e gli strategici. Per quanto riguarda il primo "aspetto", B&W2 prevede l'evoluzione della popolazione affidatavi tramite oculata gestione delle risorse naturali. Tornano legno e cibo, rinnovabili, mentre fa la sua comparsa l'oro, che al contrario è presente

► **Una colta citazione da King Kong: crediamo comunque che questo scimmione gigante rimpianga la bella bionda del suo famoso predecessore.**

▲ **Una dimostrazione di come Bene e Male influenzino l'aspetto dello scenario: da un lato pianura rigogliosa, dall'altro deserto pietrificato solcato da un sinistro fiume di lava.**

◄ **Un orango cattivo (suona un po' infantile, in effetti) si avvicina alla città, atteso dalle truppe allineate in bell'ordine sulle mura.**

▼ **La varietà delle popolazioni e delle architetture disponibili è notevole: basta confrontare queste mura di tronchi con le sontuose fortificazioni presenti nelle altre foto.**

B&W STUDIOS

Black & White 2 è sviluppato dai B&W Studios: sono certo che l'inclita platea di TGM non avrà difficoltà a trovare una relazione tra il titolo e l'acronimo. Il fatto che il team di sviluppo porti il nome della propria creatura è gravido di implicazioni. In primo luogo, la saga di B&W dispone di risorse esclusivamente dedicatele: nel 2000, dopo il successo del primo B&W, i Lionhead Studios danno vita a un gruppo satellite di programmatori. Si tratta di molte delle persone impiegate nello sviluppo del primo titolo, più alcuni talenti emergenti, che esordiscono nel mercato videoludico con Creature Island, un add-on di B&W. In secondo luogo, il fatto che vengano mobilitate permanentemente delle competenze con la creazione di un team apposito fa presagire una certa longevità della saga. I B&W Studios asseriscono, infatti, di avere progetti in tal senso fino all'anno 2008. Infine, questo potrebbe far sorgere qualche perplessità in chi associa il nome di Molyneux a quello di Black & White; dubbi non privi di fondamento, dato che i B&W Studios sono un gruppo dotato di una certa autonomia. La supervisione e il coinvolgimento di Molyneux vengono tuttavia assicurati dagli stessi programmatori. Quel che è certo è che un nome del genere è un eccellente "spinta" per il prodotto, quindi sarebbe controproducente da parte loro affermare il contrario. D'altra parte, Molyneux non legherebbe mai il proprio nome a un prodotto mediocre, quindi i presupposti per un ennesimo capolavoro ci sono tutti...

BLACK & WHITE 2 INIZIA IN MODO ASSAI PIÙ MOVIMENTATO DEL PREDECESSORE, CATAPULTANDO IL GIOCATORE IN UN MONDO DILANIATO DALLA GUERRA

in quantità finita. Quest'ultimo si renderà necessario nel caso vogliate potenziare il vostro esercito o fortificare la città: una notevole innovazione è costituita, infatti, dalla disponibilità delle mura di cinta, in grado di garantire maggiore protezione alla vostra tribù. Naturalmente esistono delle contromisure attuabili dagli avversari per rendere pressoché inutili tali strutture. Erigere o meno le mura influenza anche la nascita di una cultura propria della vostra popolazione. Se sarete sempre impegnati in battaglie cruenti, difficilmente potrete sviluppare la coesione necessaria alla creazione di un'identità precisa. Anche dal punto di vista della strategia siamo di fronte a un parziale restyling, reso possibile da una gestione più intuitiva e pratica della dislocazione delle truppe. Ognuna di esse è rappresentata da una bandierina (rimembranze di Risiko a non finire), che può essere spostata dalla "mano di dio". Questa possibilità riesce nello scopo di semplificare cose apparentemente complesse. Se, per esempio, collocate una bandierina sulle mura della città, le truppe si disporranno automaticamente in modo uniforme e via di questo passo. Evidentemente, però, le vostre risorse belliche non si limiteranno al manipolo di guerrieri al vostro comando, ma potrete impiegare direttamente la creatura in combattimento. A questo proposito giova ricordare che le creature disponibili saranno cinque: leone, mucca e orango seguono i gusti personali dei programmatori, mentre le altre due (lupo e tigre) sono state scelte mediante un sondaggio tra gli utenti. La realizzazione è davvero curata (potrete determinare persino la lunghezza del pelo ed eventualmente decorarlo...altri umoristi alla riscossa, immagino), come avrete modo di constatare dalle immagini. Anche l'interazione con il vostro animaletto sarà più intensa e, oltre a punirlo o premiarlo, potrete capire il suo umore e i suoi pensieri.

Una visuale notturna della città: notate come le torce creino aloni di luce attorno alle case e la presenza di appezzamenti di terreno coltivati all'interno dell'agglomerato.

Un'altra "arma" per aver ragione degli avversari, e non avrebbe potuto essere altrimenti, è la possibilità di fare miracoli. Questi saranno basati sull'utilizzo delle entità sovrannaturali (dette Wonders) che possono essere impiegate per lanciare incantesimi, decisamente più spettacolari di quelli visti in B&W. Potrete ora creare fiumi di lava o disperdere le truppe nemiche con forti getti d'acqua e cose del genere. Inoltre, la potenza del motore grafico consente allo scenario di modificarsi permanentemente in conseguenza dei cataclismi che provocherete. Dal punto di vista tecnico, infatti, la continuità col passato è stata in un certo senso recisa più nettamente: B&W2 utilizza un motore grafico completamente rinnovato, che consentirà di gestire un livello di dettaglio decisamente maggiore. Per darvi un'idea, pensate che l'erba, una volta calpestata, resta piegata per qualche tempo. Nel caso del passaggio di grandi armate, sul loro percorso resterà una striscia di polvere e fango. Com'è lecito aspettarsi, la configurazione necessaria muterà di conseguenza, ma il gioco implementa un sistema di gestione dinamica del dettaglio, aggiornandolo in funzione delle performance della macchina sul quale gira. Questo dovrebbe garantire una fluidità accettabile anche su PC non agguerritissimi. La qual cosa, se ci pensate, non è da sottovalutare...

ESSERE DIO?

Cercando ispirazione per il cappello di questa anteprima, mi sono reso conto che la particolarità sulla quale puntare per rendere l'essenza di questo B&W2 è evidentemente la possibilità di impersonare una divinità in un videogame. Ma siamo sicuri che si tratti di una peculiarità di questo titolo. In realtà, se ci pensiamo bene, il prodotto di Molyneux dice quello che tutti i giochi implicano. Da un punto di vista concettuale, infatti, il ruolo del protagonista di quasi tutti i videogame è quello del deus ex machina, chiamato a risolvere situazioni apparentemente senza uscita. Di più: la posizione del giocatore è generalmente di controllo assoluto sul personaggio, un ruolo con chiare connotazioni divine. Naturalmente non si tratta di onnipotenza assoluta, ma neanche in Black & White 2 si ha l'onnipotenza assoluta: quel che conta è che esista un soluzione per raggiungere pressoché ogni obiettivo nel gioco. Il problema quindi, è semmai la divina incompetenza del giocatore, che deve prima apprendere l'uso degli strumenti a sua disposizione. Questa è la grande novità e peculiarità del videogame rispetto ad altre forme di espressione artistica, l'aspetto della co-creazione dell'opera che manca altrove. Il concetto è destinato a essere tanto più valido quanto più l'atteso Black & White 2 manterrà le sue promesse di essere in tutto e per tutto uno strumento di creatività in mano al giocatore.

ANCHE DAL PUNTO DI VISTA DELLA STRATEGIA SIAMO DI FRONTE A UN PARZIALE RESTYLING, RESO POSSIBILE DA UNA GESTIONE PIÙ INTUITIVA DELLE TRUPPE

▲ Mentre la creatura crea una breccia, le truppe si infilano all'interno della città. Tattiche di questo genere sono facilmente eseguibili grazie al nuovo sistema di controllo.

Utilizzare le creature in battaglia può dimostrarsi efficace e divertente al tempo stesso. Impagabile il calcione dell'orango con relativo svolazzare di truppe.

Gli scontri hanno un peso maggiore nell'economia del gioco: Molyneux parla di battaglie epiche. Lo schieramento di truppe di questa foto è in effetti impressionante.

LA TUA NAZIONE HA BISOGNO DI TE!

ACTIVISION

Infinity Ward

CALL OF DUTY™

I TUOI GIOCHI HANNO BISOGNO DI

Sound BLASTER AUDIGY 2 ZS

NEI MIGLIORI GIOCHI. PER I MIGLIORI GIOCATORI.

Quando cerchi di salvare il mondo hai bisogno del giusto equipaggiamento. Hai bisogno della nuova Sound Blaster® Audigy® 2 ZS!

Ascolta l'artiglieria intorno a te grazie alla purezza sonora dell'ADVANCED HD a 24 bit e gli effetti ambientali in versione 7.1 surround. Sound Blaster® Audigy® 2 ZS e i sistemi di altoparlanti 7.1 Creative Inspire™ o GigaWorks™ cancelleranno la linea di demarcazione che c'è tra gioco e realtà!

www.europe.creative.com/callofduty

SOUNDS BEST ON Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

LUCASFILM THX

CREATIVE

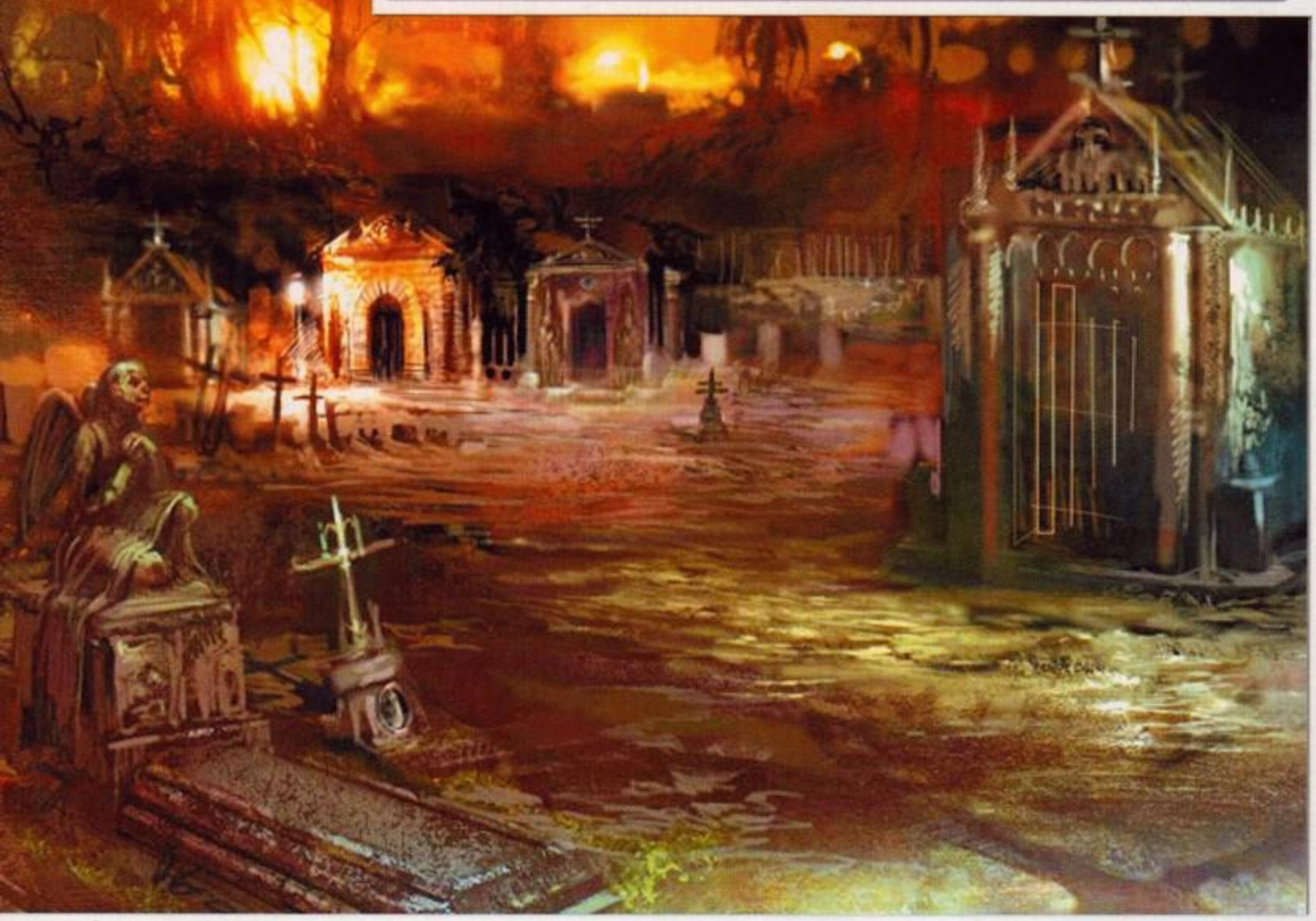
© 2003 Creative Technology Ltd. Tutti i diritti riservati. Il logo Creative è un marchio registrato di Creative Technology Ltd. negli Stati Uniti e/o altre nazioni. Tutti gli altri marchi e nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

©2003 Activision, Inc. e le sue affiliate.Pubblicato e distribuito da ActivisionPublishing Inc. Activision è un marchio registrato e Call of Duty è un marchio di Activision Inc e dei suoi affiliati. Tutti i diritti riservati. Sviluppato da Infinity Ward Inc. Questo prodotto contiene delle tecnologie software con licenza di Id Software (Id Technology) ©1999-2000 Id. Software. Inc. Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

PREVIEW

Luca Todesco **luca@xenia.it**



SVILUPPATORE
Troika Games

PUBLISHER
Activision

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
2004

SITO
www.vampirebloodlines.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Scoprine di più su Bloodlines guardando il filmato su TGM Online!

Un gioco di ruolo per hardcore gamer che sfrutta il motore grafico del più atteso FPS del momento? Che riprende fedelmente l'ambientazione di Vampire: The Masquerade? Devo aver letto male la press release, non c'è altra spiegazione...

No, non ci sono errori. Se avrete un po' di pazienza vi spiegherò come questi elementi, apparentemente inconciliabili, convivano felicemente in un titolo che ha i numeri per stupire. D'altra parte, come scriveva Conan Doyle, "una volta scartato il possibile, l'impossibile sarà la verità".

IN COMUNE COI GDR BLOODLINES AVRÀ ANCHE LA STRUTTURA NARRATIVA NON LINEARE, E LA PRESENZA DI FINALI MULTIPLI

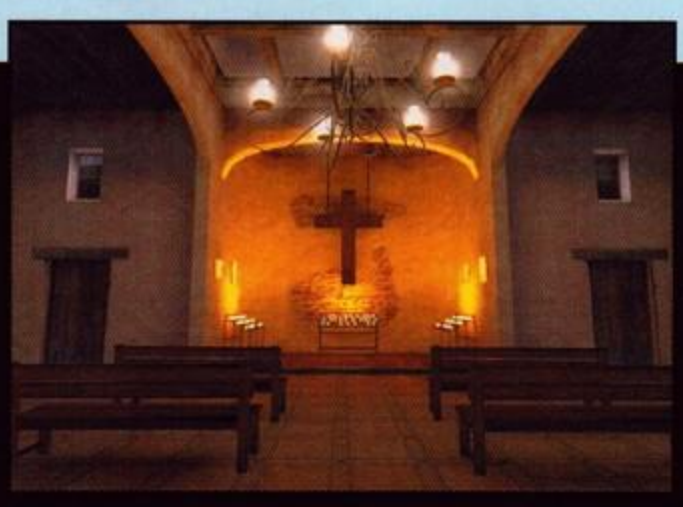
Prendete innanzitutto un celebre GdR carta e matita (ossia in senso classico, con giocatori in carne e ossa e un sadico a fare il master), Vampire: The Masquerade, sviluppato da White Wolf. Seconda fase: mettete questa promettente ambientazione in mano a un team di sviluppo di fama mondiale come i Troika Games (all'attivo, oltre ad Arkanum, il recente Temple of Elemental Evil: trovate un'intervista all'art director del progetto su TGM di agosto), con una spiccata inclinazione verso i giochi di ruolo integralisti. Infine utilizzate il motore grafico di uno degli FPS più attesi del momento, Half-Life 2, sviluppato da Valve Software. Il risultato sarà Bloodlines, un affascinante ibrido tra uno shooter e un gioco di ruolo "serio".

Bloodlines non è un'opera prima, poiché l'originaria trasposizione videoludica ispirata a Vampire: The Masquerade è databile a un paio di anni fa, sempre da Activision. Si trattava di Redemption, un GdR piuttosto convenzionale, seppur di buona qualità, ambientato in epoca

▲ Credo che anche i più scettici si debbano ricredere di fronte a questa foto: più shooter di così non potrebbe essere!

▲ Questa brutta bestiaccia non sembra far molto caso alla pioggia di piombo che la sta investendo e tantomeno al buco in che ha in pancia.

▼ **Nell'iconografia vampiresca è naturalmente immancabile la cripta illuminata da candele con una croce a stagliarsi nel mezzo...**



medievale. I pochi anni trascorsi sono state ere geologiche in termini videoludici e del titolo originale non rimane, all'atto pratico, che il nome. Bloodlines è interamente ambientato in una Los Angeles piuttosto dark, che consente di riproporre le atmosfere gotiche anche in un set contemporaneo. Inoltre la tradizionale, almeno per gli RPG, visuale estrena ha lasciato il passo a un'innovativa combinazione di prima e terza persona: il passaggio dall'una all'altra sarà fluido e perfettamente integrato con l'evolversi degli eventi, grazie alla potenza dell'engine della Valve.
Il giocatore è chiamato a interpretare il ruolo di un neo-convertito, per utilizzare un eufemismo: il vostro alter ego, adescato in un vicolo, è stato poi morso da un vampiro, condividendone così la sorte. A questo punto viene condotto di fronte al principe De LaCroix, di fatto il capo della Camarilla, la qual cosa rende opportuna una breve spiegazione delle mie farneticazioni per i neofiti. Nell'ambientazione di Vampire: The Masquerade ogni città di una certa dimensione è controllata segretamente da un principe dei Vampiri, inviato della Camarilla per amministrare la comunità e fare proseliti. Dietro un nome

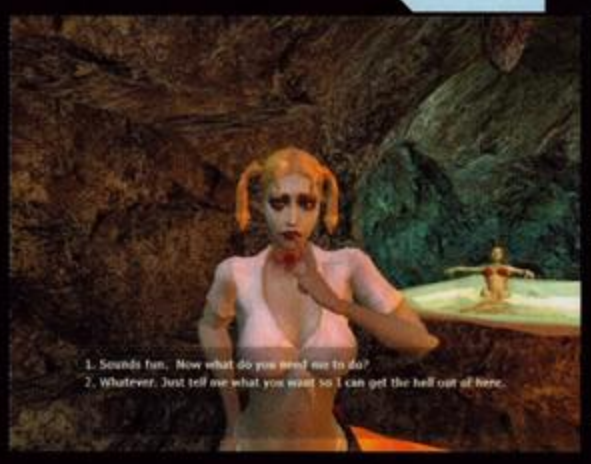
▲ Non c'è che dire, un tipo decisamente glamour. Apprezzabili il cilindro striato e gli sbuffi di pelo alle maniche...

tanto poco epico si cela in realtà una setta fondata dai sette clan di vampiri che da tempo immemore tira i fili di questo potere ombra. Avevamo lasciato il protagonista davanti a una di queste eminenze grigie che, sportivamente, gli lasciava la scelta tra affiliarsi ai vampiri o scomparire. A questo punto, come in ogni trama che si rispetti, subentra un nuovo elemento a scompaginare lo status quo: si tratta dell'apparizione di un artefatto dotato di incredibili poteri, su cui convergono le brame di tutti e sette i clan. Nello scompiglio generale l'aspirante nuovo adepto si libera dal suo giogo e viene messo in condizione di scegliere con quale fazione schierarsi. I clan, infatti, differiscono profondamente l'un l'altro sia esteticamente, sia come comportamento (allineamento, direbbero i puristi), sia infine come caratteristiche di giocabilità. Troverete le caratteristiche sommariamente elencate nell'apposito box.
Queste differenze sono il risultato diretto dell'attenzione posta dagli sviluppatori nell'impostare Bloodlines come un gioco di ruolo classico su PC (in contrapposizione al GdR consolistico, un genere piuttosto a sé stante): sarà presente la tradizionale scheda nella quale troverete annotate con puntigliosità le statistiche del vostro personaggio, con tanto di Punti Esperienza e delle abilità che evolvono con l'andare del gioco, le Discipline. Queste spaziano dall'invisibilità alla telepatia alla fascinazione, riprendendo fedelmente quelle presenti nel gioco dei White Wolf.
Il vostro personaggio avrà bisogno, per utilizzare questi poteri, di rifornirsi di sangue umano (stavate aspettando questo argomento, vero?): il metodo più spiccio e veloce è attaccare qualche personaggio, esattamente come è stato fatto con voi all'inizio del gioco, in modo da saziare la vostra sete. Tuttavia questa strategia presenta dei problemi: utilizzando ripetutamente questo procedimento, infatti, il vostro avatar diventerà sempre più malvagio e instabile, fino a giungere alla pazzia. Nel corso del gioco sarà quindi importante imparare a non abusare delle vostre abilità speciali vampire-

IL MOTORE DELLE MERAVIGLIE

La potenza del motore grafico di Vampire, oltre ad offrire la possibilità di sviluppare un GdR avvalendosi di una visuale coinvolgente e immersiva come quella in prima persona, ha consentito ai programmatori di introdurre una serie di miglioramenti a livello di struttura di gioco. Un aspetto che il pubblico probabilmente fatica a collegare col motore è per esempio l'intelligenza artificiale: in realtà, grazie al sorgente di HL2 i programmatori hanno potuto aumentare la complessità dei comportamenti e delle reazioni degli avversari, rendendoli più flessibili e "intelligenti". Sul versante più ruolistico, invece, la presenza del lip-synch e di dettagliate espressioni facciali dei personaggi contribuiscono notevolmente al realismo della vicenda narrata. L'interazione con l'ambiente sarà piuttosto simile a quanto visto nei celeberrimi filmati di Half-Life: fisica degli oggetti realistica come mai prima, possibilità di sollevare oggetti, spingerli, farli a pezzi, utilizzarli per risolvere un puzzle. Date le atmosfere cupe e buie di Bloodlines la gestione delle luci e degli effetti permessa dal motore della Valve ricopre un ruolo non secondario nel coinvolgimento del giocatore. Infine sembra sia stato introdotto un sistema in grado di riprodurre la fisica dei diversi tessuti impiegati nell'abbigliamento dei vampiri: un tributo allo stile che da sempre contraddistingue questi abitatori della notte?

UN TITOLO DALLA TRAMA POTENZIALMENTE MOLTO FLESSIBILE, RICCA DI SUBQUEST E IN GRADO DI REGALARE CIRCA 60 ORE DI GIOCO



◄ Un dialogo con la classica struttura ad albero. Questa locazione, tutto considerato, sembra promettere bene.

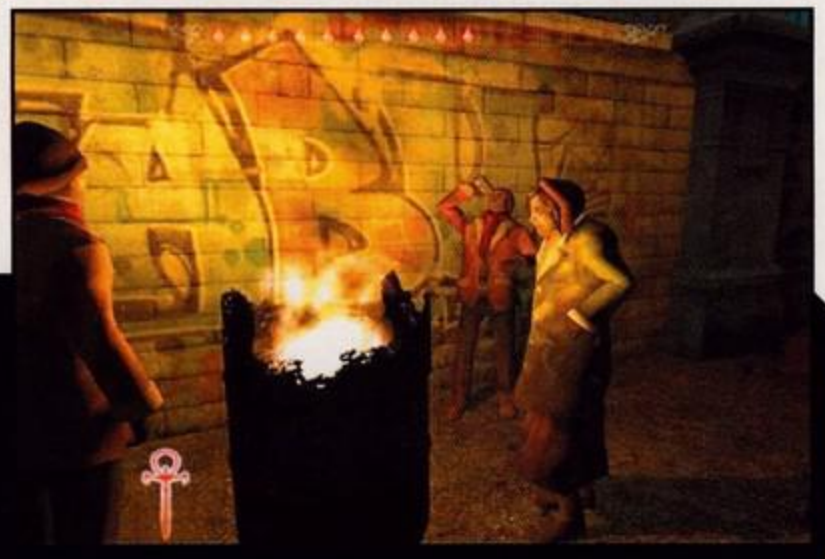
► La Los Angeles in cui il protagonista vivrà la sua avventura sarà quella dei diseredati, dei night, dei vicoli.

sche, dato che un loro intenso utilizzo potrebbe danneggiarvi. Anche il vostro aspetto estetico sarà estremamente personalizzabile, a partire dalla fisionomia per finire con l'abbigliamento.
In comune coi GdR Bloodlines avrà anche la struttura narrativa non lineare e la presenza di finali multipli. Il corso della vicenda sarà influenzato in primis dalla classe di vampiri alla quale deciderete di appartenere: i dialoghi con gli stessi personaggi presentano notevoli differenze se affrontati, ad esempio, con un carismatico Toreador o con un repellente Nosferatu. Questo si ripercuote sull'intera vicenda e rende possibile diversi approcci agli stessi problemi. Poniamo dobbiate eludere una guardia che sorvegli una locazione: potrete assalirla, influenzarne la volontà, persuaderla a parole o utilizzare poteri speciali, come l'Invisibilità. I clan inoltre potranno allearsi o dichiararsi guerra, determinando ulteriori evoluzioni narrative. Tutto ciò si traduce in un titolo dalla trama potenzialmente molto flessibile, ricca di missioni e in grado di regalare circa 60 ore di gioco. Fin qui saremmo

Ecco una carrellata di espressioni di questo trucido barista che consentono di apprezzare il realismo che contraddistingue le fasi di interazione coi personaggi.

di fronte a un gioco di buona realizzazione, curato e provvisto di un'ambientazione di sicura presa sul pubblico. Ciò che rende Bloodlines pressoché unico è l'introduzione in questo quadro piuttosto convenzionale di una componente shooter di alto livello, e più in generale di una vocazione all'azione normalmente sconosciuta ai giochi di ruolo. In Bloodlines il gameplay prevede un massiccio utilizzo di armi come mitragliatori, lanciafiamme e fucili da cecchino come uno shooter puro. Gli avversari saranno sia membri di altri clan (di quali in particolare starà a voi deciderlo attraverso le azioni che compirete), sia creature come ghoul e lupi mannari.
Da notare che è prevista anche una modalità multiplayer online, sebbene in questo stadio di sviluppo si tratti per la maggior parte di indiscrezioni. Il gameplay dovrebbe essere modificato in modo da consentire il raggruppamento dei giocatori sotto due bandiere, quella dei vampiri e quella dei cacciatori di questi ultimi, proponendo quindi un'azione differente rispetto a quella in single-player. Insomma, parrebbe proprio che con Bloodlines ci troviamo di fronte a un titolo davvero promettente, potenzialmente in grado di fondere due generi così distanti tra loro da sembrare antitetici e di rendere i giochi di ruolo, da sempre una nicchia videoludica, fruibile da parte di un pubblico più vasto ed eterogeneo.

Uno scorcio suggestivo di un locale notturno: i colori predominanti sono il rosso e il nero, l'atmosfera decisamente dark... non proprio un locale per famiglie.



▲ Il mondo dei vampiri è legato a doppio filo con la tenebra e il sottosuolo, e in Bloodlines le ambientazioni riprenderanno fedelmente questo aspetto.

Un altro personaggio decisamente più credibile del tipo con la tuba. Meglio così, sarebbe stato riduttivo poter impersonare solo dei freak.

Questo individuo è senza dubbio il mostro con più piercing che mi sia capitato di incontrare. Ha anche qualche scarnificazione - forse gliel'abbiamo fatta noi, adesso che ci penso.

LE 7 SETTE!

Di seguito, ecco una breve descrizione dei clan presenti un Bloodlines:

Malkavians
Si tratta di vampiri estremamente instabili e pericolosi. Il sangue di cui si nutrono li rende pazzi, ma anche straordinariamente potenti.

Brujah
Anarcoidi e brutali, gli affiliati a questo clan sono dotati di grande forza fisica e di spiccate doti in combattimento. La Camarilla e gli altri clan, tuttavia, non li considerano affidabili.

Nosferatu
Vampiri di aspetto mostruoso, sono piuttosto impopolari e non conducono vita sociale. In compenso dispongono dell'abilità di rendersi invisibili, il che li rende ideali come spie o assassini.

Gangrel
Il clan di vampiri più ferino, il più "animale", se volete. Conducono un'esistenza selvatica ai margini del mondo civilizzato, ma sono in grado di comunicare con gli animali.

Toreador
Gli esteti. Questa razza di vampiri è sensibile alla bellezza, cosa che li rende carismatici e può aiutarli a uscire da situazioni spinose...a patto che non si distraggano eccessivamente.

Tremere
I vampiri di questo clan assomigliano a stregoni, e i loro antenati tramandarono ai Ventrue grandi poteri magici. Posseggono sensi iper-sviluppati e la possibilità di piegare l'altrui volontà.

Ventrue
L'elite dei vampiri. Classe eminentemente politica, controlla di fatto la Camarilla e molto spesso fornisce i principi alle diverse città. Un buon compromesso tra forza e intelletto.

IN REALTÀ BLOODLINES NON È UN'OPERA PRIMA: LA PRIMA TRASPOSIZIONE VIDEOLUDICA ISPIRATA A VAMPIRE: THE MASQUERADE È DATABILE A UN PAIO DI ANNI FA

UN GRANDE NOTEBOOK. UN GRANDE SCHERMO E NESSUN FILO.

Nev@da Serie XT

Studio Brugnetti / Genus di Guidobono

Elettrodata consiglia Microsoft® Windows® XP Professional per computer portatili

GRUPPO ELETTRODATA

LA TUA SOLUZIONE INFORMATICA

Scegliete la libertà e la flessibilità dei notebook wireless Nev@da Serie XT con tecnologia mobile Intel® Centrino™. Le alte prestazioni si abbinano ad uno schermo ad alta qualità da 15" Wide Screen nel formato 16:10. Ideale per grafica, video e per la visione dei DVD. Le uniche cose a cui dovrete rinunciare sono i cavi dell'alimentazione e del modem. Ottime prestazioni audio, peso contenuto e limitato consumo di energia.

www.elettrodata.it
info@elettrodata.it

Numero Verde
800-915725

intel inside
centrino™
MOBILE TECHNOLOGY

Nev@da Serie XT 930-BXP

- **Microsoft® Windows® XP Professional**
- **Tecnologia mobile Intel® Centrino™**
- Processore Intel® Pentium® M a **1,60 GHz** 1GB cache
- Schermo **Wide Screen 16:10** LCD XTFT **15" 1280x800**
- SVGA Intel® **855GM AGP** SMA fino a 32 MB
- Memoria **512 MB** DDRAM - Hard disk **40 GB**
- **Combo Drive** (DVD + Masterizzatore)
- Modulo **Bluetooth™** integrato
- Modulo Ethernet™ **wireless LAN 802.11b**
- Modem/Fax 56k e scheda rete 10/100 Mbit
- Audio 3D Sound
- **Videocamera** integrata nel display
- 3 USB 2.0, VGA, FireWire™, PCMCIA, TV OUT
- **Batteria al Litio lunga durata**
- Borsa per il trasporto
- Dimensioni: 360x260x32 mm
- Peso: 3,2 Kg circa

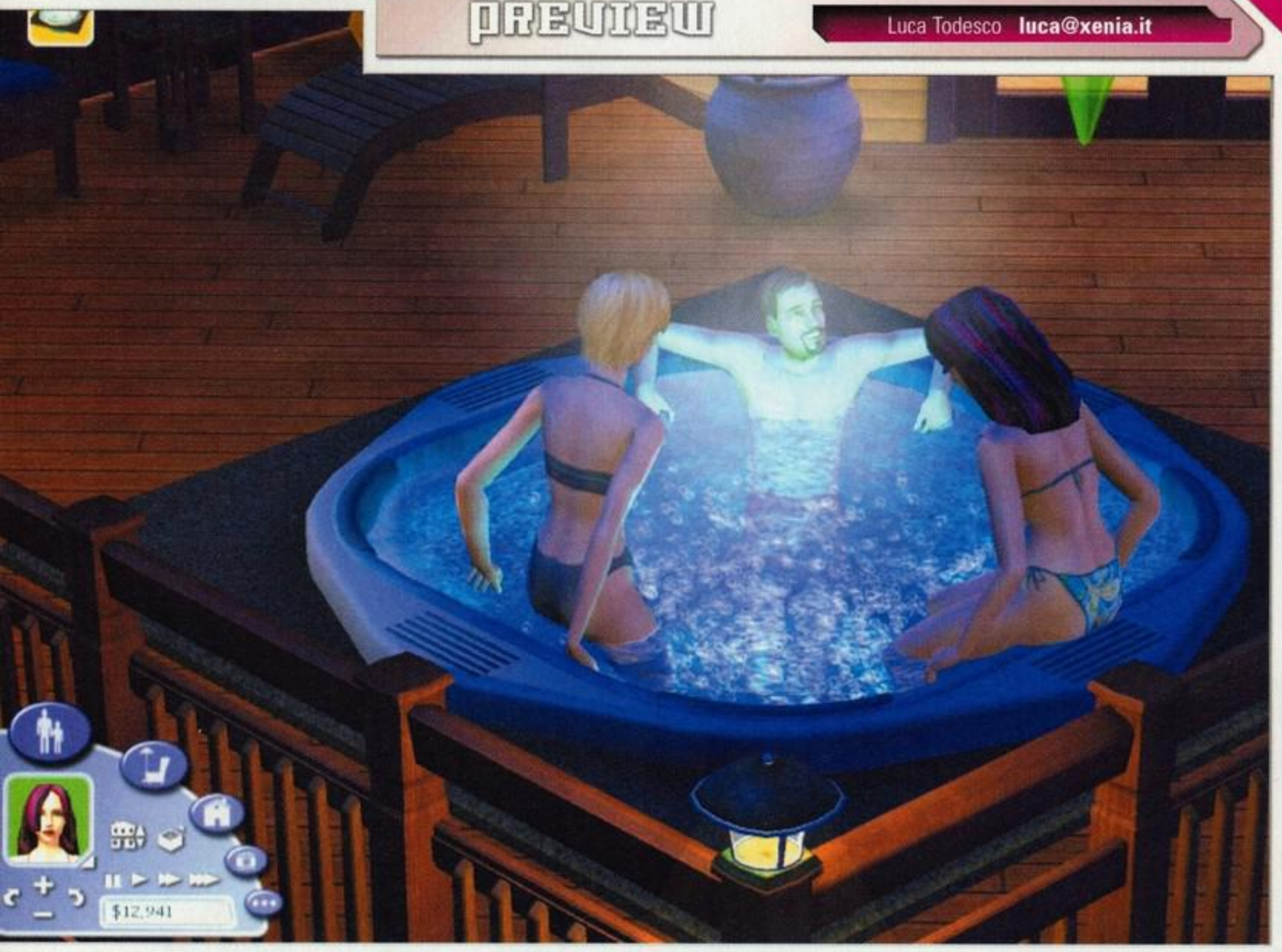
Garanzia 2 anni
Assistenza 1 anno pick-up & return
Assicurazione 1 anno all-risk
(furto, incendio, rottura accidentale, etc...)

Intel, Intel Inside, il logo Intel Inside, Intel Centrino e il logo Intel Centrino sono marchi o marchi registrati di Intel Corporation o delle sue consociate negli Stati Uniti o in altri paesi. Microsoft e Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation. Tutti gli altri marchi citati sono proprietà dei titolari dei relativi diritti. La connettività wireless e alcune caratteristiche potrebbero richiedere l'acquisto di altri prodotti software, servizi o componenti hardware esterni. La disponibilità di punti di accesso WLAN pubblici è limitata. Le misurazioni del sistema sono state effettuate con MobileMark* 2002. Le prestazioni del sistema, la durata della batteria, le prestazioni wireless e le funzionalità variano in base all'hardware e al software specifici impiegati. Le caratteristiche tecniche riportate sono indicative e soggette a variazioni senza preavviso.

THE SIMS 2

PREVIEW

Luca Todesco **luca@xenia.it**



SVILUPPATORE
Maxis

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Leader

USCITA
2004

SITO
thesims.ea.com

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

Vuoi sapere altre notizie su The Sims 2? Non perderti la sezione News di TGM Online!

A tre anni dalla prima, celeberrima, incarnazione torna The Sims. Siete pronti ad assumervi la responsabilità di diventare patriarchi di una stirpe virtuale e di perpetuarne nel tempo il corredo genetico? Una platea di temerari, direi...

PREVIEW

Quello proposto nel cappello è un compito che farebbe tremare i polsi anche al più fervente degli eugenisti; eppure è esattamente ciò che The Sims 2 promette di regalare ai milioni (letteralmente: il primo episodio è stato per tre anni di seguito il gioco più venduto) di appassionati. Un'innovazione una volta tanto radicale in un panorama videoludico che tira a campare proponendo una pletora di sequel dei prodotti più affermati. Come tutti sanno (o dovrebbero sapere) The Sims vede la luce nel lontano 2000, e si impone all'attenzione di pubblico e critica (che poi saremmo noi, ma se non ci pensate suona assai più autorevole) grazie a un concept semplice ma geniale. In un settore in cui si tende a proporre al giocatore mediante l'illusione videoludica esperienze di vita inaccessibili alla maggior parte dei soggetti (è un eufemismo), Will Wright, l'ideatore di The Sims, lancia un simulatore di quotidianità: una rivoluzione. Nei panni dell'uomo qualunque, il giocatore deve districarsi tra le piccole gioie e i grandi fastidi che la contemporaneità offre all'individuo: lavorare, uscire con gli amici, innamorarsi e accasarsi. Il pubblico, entusiasta dell'idea di poter pasticciare con il proprio destino, tributa al gioco un successo che arride anche alle innumerevoli espansioni, che simulano di volta in volta la vita di una star, il weekend della famigliola, le feste (non sto scherzando), gli appuntamenti galanti...

QUESTO SECONDO CAPITOLO VI PERMETTERÀ DI RIPRODURRE L'INTERO CICLO DI VITA DEL SIM

L'intuizione alla base di questo secondo capitolo è la stessa, ma parte da un'idea ancora più ambiziosa: riprodurre l'intero ciclo di vita del Sim, facendolo nascere, crescere, invecchiare e, ineluttabilmente, morire. I più materialisti di voi, che non apprezzerebbero un Sim

▲ Il contegno non è da Rodolfo Valentino, ma alla fine è il risultato che conta, o no? Apprezzabile anche l'inquadratura da principe dei voyeur.

▲ Tre generazioni a confronto nel salotto di casa. Adorabili la nonna e il nipotino che si mandano reciprocamente a quel paese.

► Illuminante schema di come i tratti somatici degli individui si trasmettano alla progenie. Ha gli occhi della madre, è il caso di dirlo. Il problema sono i capelli, che ricordano quelli del panettiere... ok, la smetto!

Heaven&Hell, potrebbero sollevare legittime perplessità. Non si preoccupino, la morte del vostro Sim non equivale a un game over. Come anticipato in apertura, infatti, l'innovazione di maggior peso sarà la possibilità di "reincarnarsi" nella propria prole. Grazie all'implementazione della cicogna (o del cavolo, fate voi), infatti, i vostri Sims potranno riprodursi e dar vita così a vociante torma di marmocchi (la famiglia potrà contare fino a otto elementi, ora) che dovrete crescere ed educare, per poi prenderne il controllo una volta divenuti adulti. Naturalmente ogni azione dei genitori avrà dei riflessi sul comportamento dei figli: un'educazione lassista potrà quindi destinare il giocatore a dover controllare un personaggio indisciplinato e pigro. Quanto all'aspetto fisico del pargolo, vi rimando al box apposito.
L'esperienza di gioco che The Sims 2 potrà garantire sarà quindi diversa e più varia rispetto al predecessore: la possibilità di vestire in panni di un essere umano nelle diverse stagioni della vita, infatti, aggiunge spessore al titolo. Il rovescio della medaglia, se di questo si tratta, è che dopo tanti sforzi per ottenere un Sim felice e realizzato questo debba passare a miglior vita. A parte considerazioni di filosofia spicciola su quanto questo argomento possa essere applicato alla "vita vera", abbiamo chiesto a Will Wright il suo parere sull'argomento: la risposta la trovate nel box con qualche brano dell'intervista che ci ha concesso.

Non so se sia un tocco di genio o una trovata ignobile: certo è che il vecchietto vestito da scemo affetto da vistoso meteorismo scuoterà le coscienze di molti (a me ha ricordato Abe, il protagonista di Exodus e Munch Odissey... ndToSo).

La qualità di una simulazione, come The Sims 2 ambisce a essere, si misura anche con la potenza del motore del gioco, che consente di gestire situazioni più o meno complesse. Gli sviluppatori pongono una certa enfasi su questo aspetto, promettendo sostanziosi miglioramenti. The Sims 2 si avvarrà, infatti, di un motore tutto in tre dimensioni e di un livello di dettaglio davvero notevole, a partire dall'arredamento e dalla casa per finire con le espressioni facciali del personaggio, che sono state sensibilmente migliorate (sembra che alla Maxis attribuiscano speciale rilevanza alla gestualità e al linguaggio corporeo dei Sim). Stando alle loro dichiarazioni, una delle chiavi per comprendere il successo mondiale del gioco è legato alla sua capacità di trasmettere emozioni, di raccontare storie. È evidente che le espressioni del volto e le posture che ciascuno assume in diverse occasioni contribuiscono notevolmente a rendere credibili le vicende che il gioco "narra". A proposito dell'arredamento a disposizione per le vostre "quattro mura virtuali", la Maxis ha annunciato che sarà nuovamente presente la possibilità, tramite un

IL GIOCO SI AVVARRÀ DI UN MOTORE TUTTO IN TRE DIMENSIONI E DI UN LIVELLO DI DETTAGLIO DAVVERO NOTEVOLE

▲ La quantità di personaggi presenti contemporaneamente è notevole, come pure il fatto che tutti stiano tifando come alle lotte dei galli senza curarsi della sorte dei due.

◄ Non è chiaro il criterio della censura: spixellanno il fondoschiena del tipo e poi ci mostrano un soggetto con pigiama a scacchi che si accanisce con lo scovolino...

QUATTRO CHIACCHIERE CON WILL WRIGHT

TGM: Quale sarà il prossimo passo verso il "simulatore di vita reale" definitivo? Ci sono idee che non avete implementato in The Sims 2 e se sì perché?

Will Wright: Ci sono sempre più idee di quante si possano introdurre nel gioco: è questo l'aspetto divertente e allo stesso tempo incredibilmente difficile di realizzare "The Sims". Ognuno ha una storia da raccontare, e dobbiamo raccoglierne quante più possibile per riprodurle su schermo. Allo stesso tempo dobbiamo tener presente che stiamo realizzando un gioco: è più importante che sia verosimile che reale.

TGM: In The Sims l'azione si svolge essenzialmente in un isolato di edifici. Credi sarete mai in grado di riprodurre la stessa intensità a livello di gameplay su un'area più vasta, come un quartiere o un'intera città? Come dire, The Sims che si fonde con Sim City?

WW: A ogni successiva uscita, i due giochi si avvicinano l'uno all'altro. In Sim City 4 il giocatore è in contatto con quanto accade nelle strade come mai in precedenza. In The Sims 2 il vicinato è più vasto, così come l'interazione permessa al giocatore. Nonostante i due giochi possano, nel futuro, arrivare a sovrapporsi parzialmente, resteranno comunque due titoli distinti che mettono in luce differenti aspetti dello stesso ambiente.

TGM: Un aspetto interessante di questo gioco è la possibilità di continuare l'esperienza anche oltre la morte del proprio personaggio. Non credi che qualcuno potrebbe trovare l'invecchiamento e l'estinzione del proprio beniamino in qualche modo frustrante?

WW: La speranza è che questo venga mitigato dalla possibilità di percorrere l'intera esistenza del personaggio, sperimentando le diverse fasi della sua evoluzione e i diversi momenti cardine della vita.

editor intuitivo e flessibile, di creare un set assolutamente originale di oggetti. Inoltre anche i tool di sviluppo dell'architettura della vostra casa (che anche in questo caso resta il fulcro dell'azione, visto che il gioco è ambientato ancora in un isolato) sono decisamente più potenti, e daranno modo a tutti gli aspiranti architetti e arredatori di creare dimore lussuose o deliranti, a scelta.

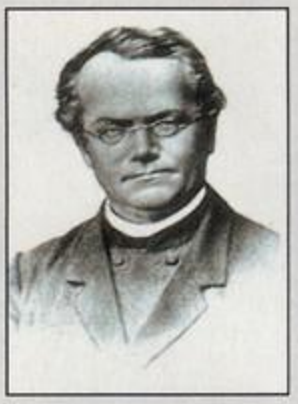
Un ulteriore linguaggio utilizzato nella prossima creatura di Will Wright è quello dei simboli. Avrete modo di percepire ciò che ogni Sim pensa nelle diverse situazioni interpretando il fumetto che vedrete aleggiare sulla sua testa: ad esempio un bimbo affamato si esprimerà attraverso l'immagine stilizzata di un biberon. Una delle caratteristiche più interessanti è che il vostro stile di vita influenzerà l'aspetto fisico del vostro Sim. In altre parole, se condurrete una vita attiva avrete un alter ego scattante e in forma, nel caso invece in cui vi appisoliate spesso e volentieri sul divano vedrete apparire la classica pancetta del sedentario.

Anche le relazioni sociali tra i Sims sono state curate e migliorate, ampliando ulteriormente la gamma di possibili situazioni. Il rapporto tra due persone è fortemente dinamico e ricco di sfumature che una simulazione che ambisca a definirsi tale non può sottovalutare. In The Sims 2 i personaggio saranno in grado di distinguere la semplice frequentazione dall'amicizia e quest'ultima dall'infatuazione o dall'amore. È stato infine introdotto il cosiddetto "Life Score", ossia un punteggio che viene attribuito in base alla "bravura" con la quale si affrontano aspetti centrali dell'esistenza del Sim, come il lavoro o le decisioni familiari. Il punteggio non influenza in alcun modo il corso del gioco, quindi i comportamenti devianti non saranno penalizzati: questa aggiunta consente però ai giocatori di avere un benchmark sulla base del quale giudicare le proprie azioni.

Non sono sicuro di aver afferrato la situazione, ma credo che il damerino in completo bianco abbia ecceduto con il gozzoviglio.

L'esperienza del gioco in Rete, già sperimentata con The Sims Online, sarà riproposta anche in The Sims 2, consentendo agli affezionati di "interpretare" quella che si preannuncia come una vita parallela a tutti gli effetti, dove le controparti delle nostre interazioni non saranno intelligenze artificiali ma altri personaggi giocanti. Le situazioni che possono venirsi a creare sono evidentemente più complesse e in certa misura imprevedibili. In TSO sono sorte, per esempio, delle associazioni per delinquere che esigevano il pizzo dagli altri giocatori... e chi non pagava vedeva la propria casa andare in fumo! Le premesse perché questo nuovo capitolo della serie dei Sims riesca, come il primo, a catturare l'attenzione degli appassionati come pure di un numero incredibili dei neofiti ci sono tutte, insomma. Tutto quello che rimane da fare è attendere l'uscita del titolo, previsto per la prima parte del 2004.

SULL'ABATE CHE PIANTAVA I PISELLI...



L'ammiccante titolo di questo box non si riferisce a nessuna delle scenette sapide che vi stanno venendo in mente. L'abate di cui si tratta è Mendel, che nella metà dell'Ottocento divenne famoso proprio per i suoi studi sull'incrocio delle piante di piselli, grazie ai quali riuscì a formulare i principi base della genetica. In The Sims 2, il sistema che controlla la trasmissione del corredo genetico (in effetti si tratterà solo di qualche tratto somatico e caratteriale) ha molto a che vedere con gli esperimenti dello scienziato. Ogni volta che due Sim si accoppieranno (scelta lessicale atroce, ma sono in discreto imbarazzo)(come tutti quelli che parlano di cose che non fanno mai o che non conoscono... ndToSo), il figlio erediterà parte delle caratteristiche materne e parte di quelle paterne, sia come aspetto che come carattere: ogni Sim avrà, in altre parole, un suo DNA che verrà trasmesso alle generazioni future. A tutto ciò si accompagna, naturalmente, un editor di inedita potenza, che consentirà di plasmare a nostro piacimento fin nei minimi dettagli i tratti del nostro alter ego digitale. A quel punto starà al giocatore cercarsi un compagno o una compagna che gli consentano di ottenere un pargoletto soddisfacente sotto ogni aspetto per far proseguire la propria dinastia. Il fatto che poi si tratti di un videogame vi consentirà di procedere per prove ed errori, un sistema decisamente efficace ma la cui applicazione è sconsigliata nella vita reale...

È STATO INTRODOTTO IL COSIDDETTO "LIFE SCORE", OSSIA UN PUNTEGGIO CHE VIENE ATTRIBUITO IN BASE ALLA "BRAVURA" CON LA QUALE SI AFFRONTANO ASPETTI CENTRALI DELL'ESISTENZA DEL SIM

▲ A volte, la riproduzione della quotidianità ha dell'impietoso (oltre che del maniacale): osservate come questo tapino stia aspergendo pezzi di verdura dappertutto.

Questa famiglia di Sims sembra passarsela piuttosto bene: hanno una sala giochi in casa. Unico neo il pazzo col pigiama a scacchi, una vecchia conoscenza.

In The Sims 2 potrete provare le gioie della paternità e produrvi in tutte le espressioni dementi che si addicono all'evenienza.

PlayStation.2

XBOX

PC CD ROM

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

Legacy of Kain: Defiance © Crystal Dynamics, Inc. 2003. Published by Eidos Limited. Legacy of Kain, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the Eidos Group of companies. All Rights Reserved.

MRM Dialogo - Milano

www.leaderspa.it

SEI PRONTO A DIVORARE IL SANGUE E L'ANIMA DEI TUOI NEMICI?

Apocalittico, demoniaco, horror. Al di là di ogni immaginazione! Non perderti l'ultimo capitolo della celebre saga di Kain: nuovi eroi e spettacolari effetti di gioco ti attendono in una terrificante sfida contro il male...

LEGACY OF KAIN
DEFIANCE

eidos

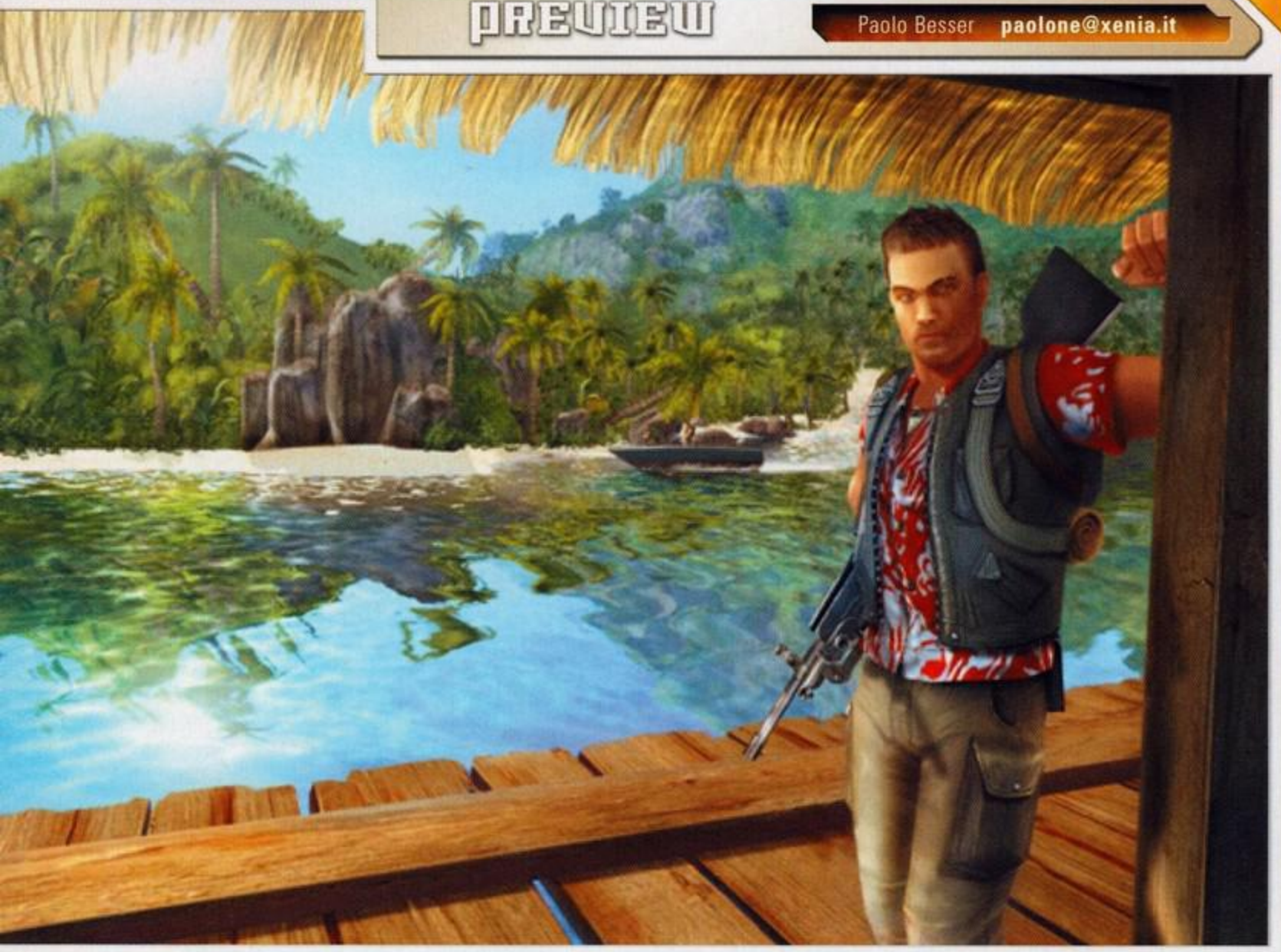
LEADER

CRYSTAL DYNAMICS

FAR CRY

PREVIEW

Paolo Besser paolone@xenia.it



"Grazie alla nostra Agenzia potrà passare una meravigliosa vacanza su un'isola tropicale. A soli 150 euro!" "Va bene, firmo!" "Dimenticavo di dirle che per avere un po' di pace deve riempire di piombo tutti i soldati che l'hanno occupata"...

SVILUPPATORE
Crytek

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

USCITA
Febbraio 2004

SITO
www.farcry-thegame.com

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi avere altre notizie sullo sviluppo di Far Cry? Segui l'area News di TGM Online!

PREVIEW

All'inizio era solo una semplice demo. Il primo gennaio 2001 uscì X-Isle: Dinosaur Island, un piccolo antipasto che, a parte la brutta ripetizione nel titolo, faceva veramente impressione per la bellezza della grafica, dei modelli 3D e dei fondali. All'epoca Unreal Tournament 2003 era ancora fantascienza, e lo standard qualitativo raggiunto da quella demo diede un po' di lustro a un gruppo di giovani programmatori con tante idee e pochi mezzi a disposizione. Poi, dopo un lungo silenzio interrotto soltanto da alcuni comunicati stampa, i tedeschi ci hanno stupito nuovamente. Non solo avevano portato all'E3 una tech-demo del loro motore (il Crytek Engine), capace di mostrare un'aderenza impressionante alle leggi della fisica, ma ci hanno fatto vedere anche le prime immagini in movimento di Far Cry, il primo titolo che sfrutterà questo gioiello. Per vederlo in anteprima ci siamo spinti fino a Coburg, ridente cittadina teutonica a 150 chilometri da Norimberga. È lì che si annida il quartier generale della Crytek, una software house molto promettente che così, dal nulla, ha tirato fuori uno dei motori grafici più impressionanti che si siano mai visti. Ma procediamo con ordine...

PER VEDERE FAR CRY ANTEPRIMA, CI SIAMO SPINTI FINO A COBURG, RIDENTE CITTADINA DALLE PARTI DI NORIMBERGA

IL MOTORE DELLE MERAVIGLIE

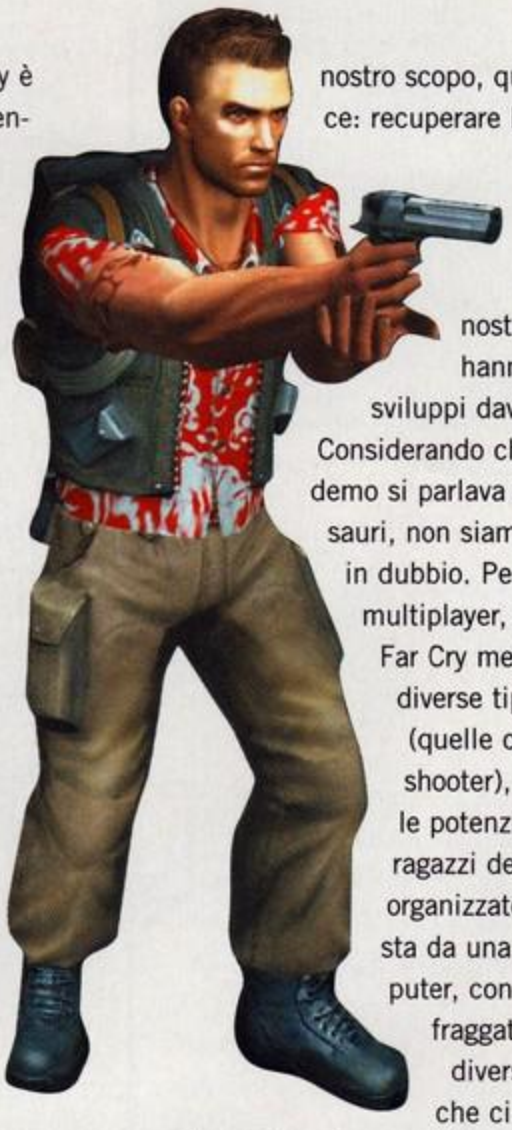
Far Cry è ambientato su alcune isole tropicali. Detto così, uno si aspetterebbe gli isolotti di Giants, la vegetazione e i colori di Serious Sam, oppure qualcosa di simile al buon vecchio Black & White, un altro gioco che di isole se ne

▲ La cura degli interni è spettacolare quanto quella degli esterni. Si noti la bellezza di questa costruzione.

▲ Le isole contengono elementi di ogni tipo, dagli edifici di chissà quale antica civiltà alle basi militari moderne.

► L'opera dell'uomo si fonde con la natura, in uno spettacolo architettonico davvero entusiasmante.

intende. Invece, cari i miei lettori, Far Cry è ambientato su atolli veri, dove il sole splende sul serio, dove la vegetazione è verde, rigogliosa, e reagisce al nostro passaggio. Dove le spiagge sono dorate e il mare è blu, increspato, capace di frangere le sue onde sulla battigia e riflettere la luce e i colori degli oggetti che lo solcano. Laggiù, il cielo è stellato e la luna è pallida, ma abbastanza forte da illuminare il paesaggio circostante con i suoi riflessi tipici. Insomma, un'ambientazione a dir poco spettacolare, talmente bella e realistica che, una volta tanto, i programmatori hanno potuto usare il motore del gioco perfino per creare gli artwork da distribuire alla stampa, un compito che tradizionalmente viene affidato a grafici e disegnatori cercati ad hoc (sì, tutti i disegni che vedete in queste pagine sono stati realizzati col Crytek Engine, anche quello di apertura).



Sulla trama della campagna a singolo giocatore, gli "uomini Crytek" non si sono sbottonati più di tanto. Sappiamo solamente che siamo giunti sull'isola per accompagnare Valerie Lockin, una giornalista impegnata in alcune ricerche per il suo lavoro: l'accoglienza, però, non è delle migliori e una pattuglia di soldati comincia subito a spararci addosso, completando poi la festa di benvenuto affondando la nostra barca e rapendo la giovane reporter. Il nostro scopo, quindi, sarà duplice: recuperare la ragazza e capire cosa diavolo si nasconde in realtà su quelle isole. E la nostra indagine, ci hanno detto, "porterà a sviluppi davvero incredibili". Considerando che nella vecchia demo si parlava addirittura di dinosauri, non siamo disposti a metterlo in dubbio. Per quanto riguarda il multiplayer, la versione finale di Far Cry metterà a disposizione diverse tipologie di gioco (quelle classiche degli shooter), e per dimostrarci le potenzialità del titolo i ragazzi della Crytech hanno organizzato una LAN composta da una ventina di computer, con i quali ci siamo fraggati allegramente per diverse ore. Inutile dire che ci siamo divertiti come dei matti, anche se abbiamo comunque chiuso un occhio su tutti i piccoli particolari che andavano ancora sistemati (in particolare i crash del server centrale). Nel corso della giornata, tuttavia, abbiamo avuto modo di fare anche quattro chiacchiere con alcuni programmatori che hanno sviluppato questo prodotto. Eccovi un resoconto del meeting...

AVVERSARI INTELLIGENTI

Una delle caratteristiche stranamente meno blasonate di Far Cry è l'intelligenza artificiale dei nemici. Questi non sono i soliti personaggi scriptati che eseguono operazioni decise a priori, ma è come se vivessero una loro vita sull'isola: quando non sono attaccati chiacchierano, eseguono altri lavori, a volte riposano, interagiscono fra loro e reagiscono agli eventi. Non attaccano tutti assieme ma tendono a circondare il loro obiettivo (voi) per trasformarlo più facilmente in una vittima.

FAR CRY È AMBIENTATO SU ATOLLI VERI, DOVE IL SOLE SPLENDE, LA VEGETAZIONE È RIGOGLIOSA, LE SPIAGGE SONO DORATE E ACCAREZZATE DALLE ONDE!

L'INTERVISTA

A rispondere alle nostre domande, spesso intervenendo gli uni sugli altri, sono stati Cevat Yerli, direttore della Crytek, Richard Tsao, autore di tutte le mappe multiplayer del gioco, e Matthieu Bourland, producer di UbiSoft che ha seguito l'intero progetto. Nel corso dell'intervista faremo riferimento a loro complessivamente come "Crytek".

TGM: Da quanto tempo è che lavorate su Far Cry?
Crytek: Abbiamo cominciato a lavorare su questo gioco nel 2001, quando uscì la demo X-Isle. Ci serviva per mostrare le potenzialità del nostro motore, il Crytek Engine, che all'epoca era ancora agli albori. UbiSoft lo vide e decise di stringe-

Come in altri shooter recenti, è possibile prendere in prestito i veicoli e andare in giro per le isole in auto o in motoscafo. Ottimo, perché certi atolli sono tanto grandi che ci vuole una vita, a piedi, per attraversarli.

I cecchini sulle torrette sono davvero micidiali, anche perché spesso sono dotati di armi a lunga gittata con teleobiettivo.

▲ I personaggi reagiscono alle situazioni. Quest'uomo sa di essere spacciato e si copre il viso. Si noti la ruggine sulle pareti metalliche.

◀ Gli scontri all'aperto non sono mai una buona idea. Cerchiamo sempre qualcosa dietro cui proteggerci.

re un accordo con noi. Tenete presente che la sola riproduzione delle leggi fisiche ci ha tenuti impegnati a tempo pieno per ben due anni. Venti mesi passati a scrivere, provare, riscrivere e affinare. Adesso siamo arrivati a un livello di perfezione tale che, per mantenere alto il divertimento, dobbiamo spesso rendere le situazioni meno "realistiche".
Col motore fatto e finito, le mappe pronte quasi al 100%, le missioni in single player a posto e l'inizio del betatesting, possiamo dire di essere giunti alla fase finale del lavoro, la più eccitante. Vedere Far Cry girare è per noi motivo di massima soddisfazione!

TGM: Far Cry è stato pensato maggiormente per il single o per il multiplayer?
Crytek: Abbiamo riposto la medesima attenzione in entrambi gli aspetti del gioco. Il nostro obiettivo era creare qualcosa che non fosse ricordato solo per le sue mappe o per la sua storia, ma che potesse divertire un po' tutti. Siamo certi di aver studiato una bella trama e di aver realizzato delle belle mappe, senza contare che grazie all'editor il divertimento è pressoché infinito. Quando tutti avranno terminato le nostre missioni, ci saranno sempre quelle progettate da terzi!

TGM: E quante persone potranno partecipare a una partita in multiplayer?
Crytek: Lo scenario ideale prevede lo scontro tra 16 o 32 persone, anche se in realtà abbiamo progettato il server perché accogliesse fino a 64 giocatori. Il server sarà a disposizione di chiunque vorrà installarlo su una rete locale, e UbiSoft metterà certamente a disposizione un servizio centralizzato di gioco online attraverso il proprio canale Ubi.com. Per cui non sarà sicuramente un problema cimentarsi in partite via Internet o LAN con Far Cry!

Come potrebbe mai uscire, al giorno d'oggi, uno shooter senza visuale a infrarossi?

TGM: Sappiamo che state sviluppando una versione specifica del gioco per Athlon 64. Dobbiamo aspettarci una semplice ricompilazione del codice sorgente o ci saranno caratteristiche studiate apposta per i 64 bit?
Crytek: Il Crytek Engine sarà probabilmente il primo motore 3D ad avvantaggiarsi delle maggiori potenzialità dei 64 bit. Questi nuovi processori consentono una riproduzione ancora più accurata e dettagliata dei modelli e delle leggi fisiche. Sugli Athlon 64 potrete aspettarvi più velocità e ricchezza di dettaglio. Inoltre, la maggiore quantità di dati gestibile da questi processori ci consentirà di implementare con più facilità delle mappe multiplayer enormi, molto più vaste di quelle che possiamo effettivamente usare sui processori a 32 bit. La nuova versione dell'engine non sarà una semplice ripassata del codice, ma una totale riscrittura, effettuata apposta con i 64 bit in testa. Abbiamo sviluppato entrambe le versioni parallelamente, e quella a 64 bit uscirà non appena Microsoft rilascerà ufficialmente l'analoga versione di Windows XP.

WYSIWYP

Il titolo di questo box è l'acronimo di "What You See Is What You Play" (una volta si usava mettere "Get" come ultima parola, per differenziare i Word Processor e i programmi che mostravano a video esattamente ciò che si sarebbe ottenuto sulla stampa, da tutti quelli che invece non lo permettevano). Uno slogan davvero indovinato e che ben si addice all'editor di Far Cry, incluso nel gioco. In poco meno di mezzora Richard Tsao, autore delle mappe MP del gioco, ha creato un livello ex novo (una persona normale ci impiegherebbe molto di più), e ci ha mostrato cose davvero sbalorditive: al livello massimo di dettaglio il lavoro compiuto è effettivamente giocabile, direttamente all'interno dell'editor! Incredibile...

"SIAMO ARRIVATI A UN LIVELLO DI PERFEZIONE TALE CHE, PER MANTENERE ALTO IL DIVERTIMENTO, DOBBIAMO SPESSO RENDERE LE SITUAZIONI MENO REALISTICHE" CEVAT YERLI - CRYTEK

TGM: Il vostro motore sarà soltanto vostro, o lo metterete a disposizione degli altri sviluppatori su licenza?
Crytek: Il Crytek Engine è stato pensato per adattarsi a qualsiasi tipo di videogioco. Noi abbiamo deciso di usare uno shooter per dimostrarne tutte le potenzialità, ma nulla ci poteva impedire di realizzarci sopra un'avventura in 3D, un gioco d'azione, uno strategico o un RPG. Per cui sì, metteremo a disposizione il motore su licenza, e abbiamo già firmato diversi accordi con altre software house per l'uso del nostro engine.

▲ Nessuno passa più il polish da tempo, in questo posto...

La ricchezza della vegetazione è a dir poco impressionante

La tecnica di bump mapping creata da Crytek si chiama Polybump, e non ha bisogno di hardware dedicato per funzionare.

Le scimmie antropomorfe vogliono essere assunte!

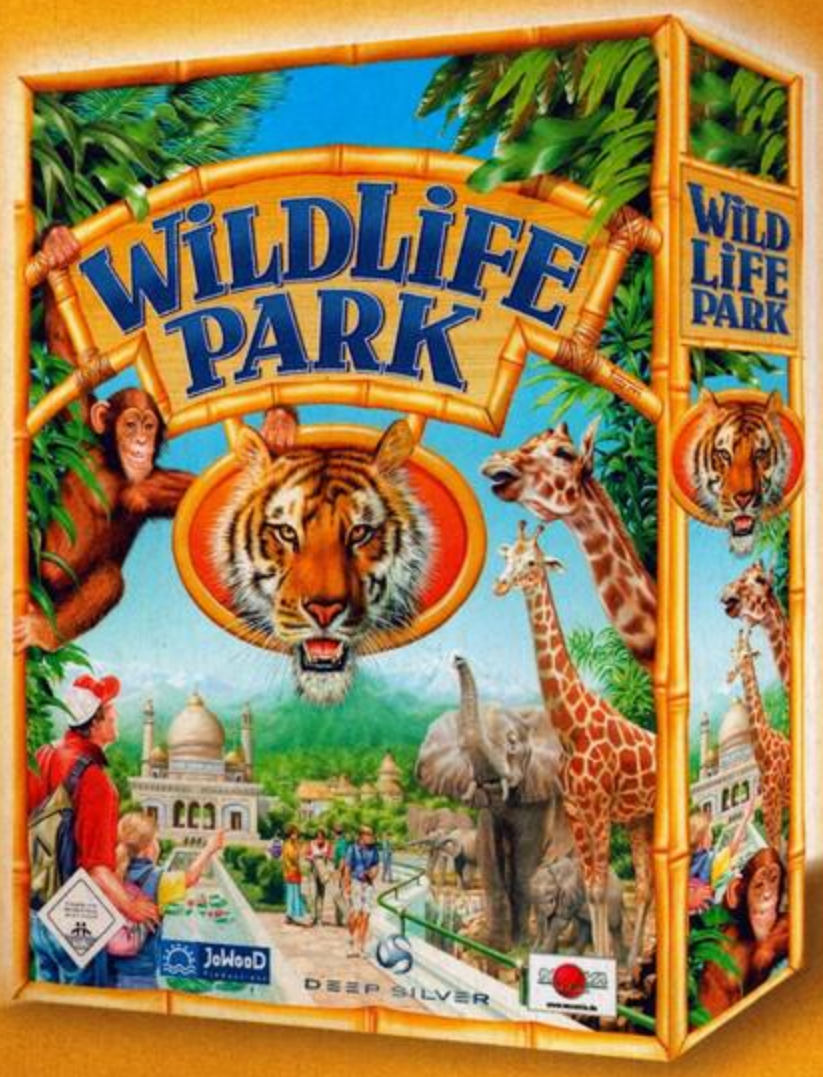
Gli spettacoli con orche e delfini vengono particolarmente apprezzati dai visitatori.

WILDLIFE PARK

Costruite e gestite il proprio zoo!

La sfida e il fascino del gioco consiste nella realizzazione di condizioni di vita ideali e nell'osservazione del comportamento animale...

- Simulazione di tutto l'ecosistema e dell'infrastruttura di un moderno zoo all'aperto
- Comportamento animale di vario tipo con vita sociale e individuale, nascite e invecchiamento, aggressione e addestrabilità
- 20 missioni intorno al globo



JoWooD Productions

DEEP SILVER
www.deepsilver.net

KOCH MEDIA
www.kochmedia.com

Davide Comunello kylling@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Disorientato dalla vastità di SWG? Fatti aiutare nel Forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Sony Online Entertainment

PUBLISHER
LucasArts/Activision

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
MMORPG

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 57,90

SITO
www.starwarsgalaxies.com

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

La Guerra Civile sta infiammando l'intera Galassia: pianeti e città sono in fermento, brulicanti di ambiziosi cittadini, aspiranti guerrieri e di agenti Ribelli e Imperiali, ognuno con una propria storia, ruolo e obiettivi da raggiungere. Benvenuti nel progetto più ambizioso sinora dedicato a Star Wars!

Se in tempi meno recenti avessimo chiesto a George Lucas cosa avrebbe potuto restituire al meglio la sensazione di far parte dell'universo da lui creato, difficilmente avremmo sentito parlare di un videogioco online. Sino a pochi mesi or sono, un'accurata riproduzione di tutto l'enciclopedico materiale su Star Wars pareva un'impresa al di là delle possibilità tecnologiche e umane: invece, nel momento in cui i primi giocatori americani ebbero modo di misurarsi con Galaxies, apparve subito chiaro che ci saremmo trovati di fronte all'esperienza più totalizzante mai dedicata al fantascientifico mito. Avviati i due server europei Chimaera e FarStar, anche per noi è dunque finalmente giunto il momento di verificare se il difficile compito sia stato portato a termine con successo. Sin dalle prime battute, SWG non si risparmia in nulla: dalla creazione di personaggio e la scelta della classe, al breve tutorial iniziale, tutto fa già presagire le immense possibilità messe a disposizione da Sony Online e da LucasArts. Le razze selezionabili sono ben otto, ognuna con abilità e bonus specifici, e sono compresi addirittura Mon Calamari, Twi'leks, Rodiani e Zabrak. Persino il livello di personalizzazione fisionomica lascia sbalorditi: dalle sopracciglia alle lentiggini, passando per tatuaggi, muscolatura e cuoio capelluto, il sapore che rimane è quello di essere di fronte a un piccolo programma di morphing. Il colpo di grazia all'appassionato come al semplice curioso è poi inferto dalla consapevolezza di far parte di un universo pulsante, enorme e popolato da giocatori e creature assortite, con opzioni e libertà che confortano e spaventano al tempo stesso. La fase di apprendistato non è però destinata a durare a lungo: con una lettura approfondita del manuale, e seguendo i suggerimenti forniti, ci si renderà presto conto della ricchezza e della completezza messe a disposizione del giocatore pagante. La particolarità di SWG consiste infatti nella sua estrema varietà: le classi di partenza sono infatti assai diversificate e non prevedono necessariamente un personaggio combattente. Alcune professioni, come l'intrattenitore, l'artigiano o il politico, consentono di progredire senza affrontare per forza i cosiddetti "mob" (creature gestite dal server la cui uccisione garantisce esperienza): i loro compiti e utilità si configurano e plasmano su basi meno canoniche per un MMORPG, e si caratterizzano per attività molto inconsuete come potrebbero essere la costruzione di un edificio o una struttura, danza-

UN'ACCURATA RIPRODUZIONE DI TUTTO L'ENCICLOPEDICO MATERIALE SU STAR WARS PAREVA UN'IMPRESA AL DI LÀ DELLE POSSIBILITÀ TECNOLOGICHE E UMANE

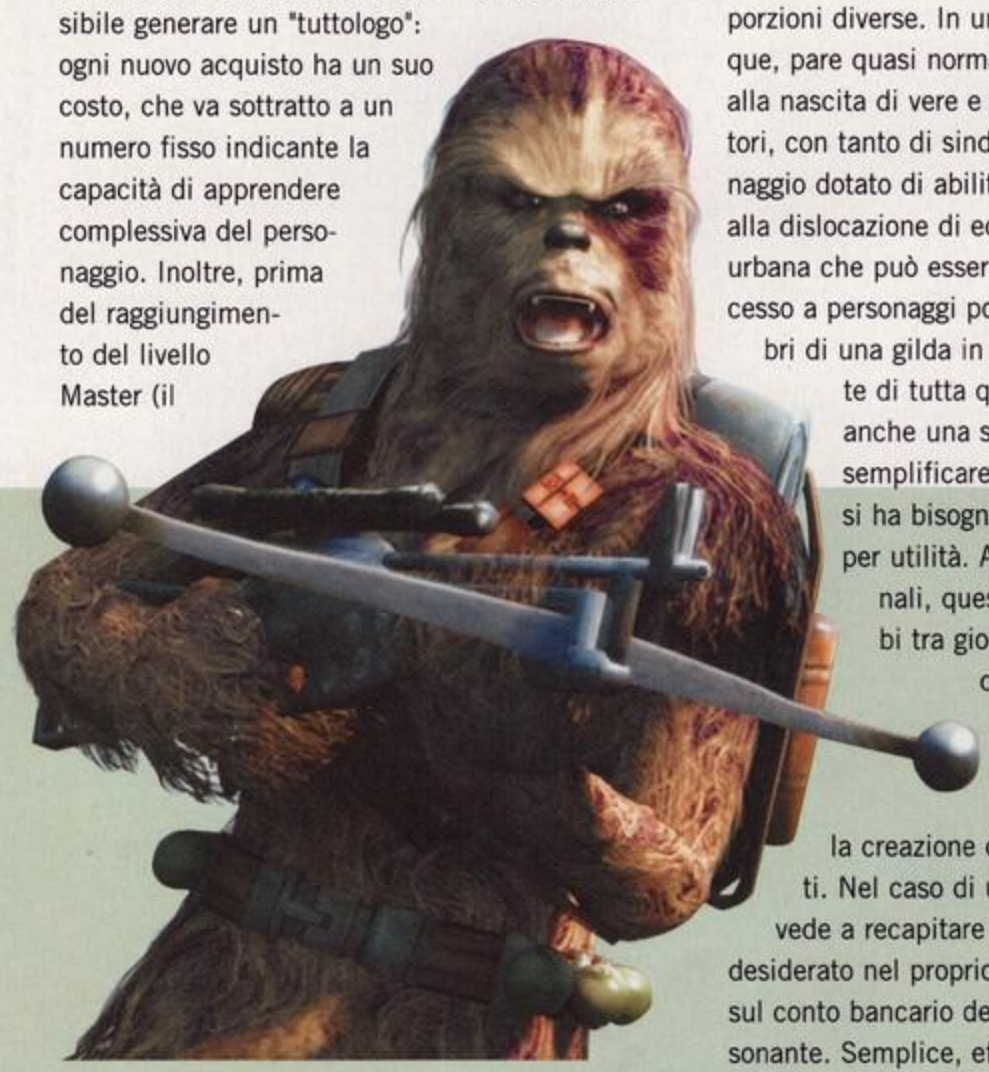
▲ Mentre mi affanno su un aggressivo personaggio non giocante, al mio fianco si è palesato un imperiale con tanto di seguito!

▲ Il livello di dettaglio offerto da SWG non ha precedenti in ambito MMORPG: si pensi che lo stato d'animo del personaggio è addirittura immediatamente visibile sul suo volto!

Le prime missioni, ottenibili da appositi terminali, prevedono soprattutto l'eliminazione di avamposti sorvegliati o nidi di mostri: ottime per iniziare a capitalizzare qualche credito!

re in una cantina al fine di guarire l'energia mentale dei presenti, decorare un giardino oppure preparare una ricetta succulenta. Gran parte di tutta questa flessibilità si deve al sistema di abilità implementato: in Galaxies è infatti consentita (o meglio, incoraggiata) l'ibridazione tra classi. Sostanzialmente, si possono apprendere abilità che non fanno parte dell'albero evolutivo della propria professione: uno scout sarà dunque libero di sviluppare skill proprie di un intrattenitore o di un medico, a patto di disporre di punti abilità sufficienti. Ciò non significa che sia possibile generare un "tuttologo": ogni nuovo acquisto ha un suo costo, che va sottratto a un numero fisso indicante la capacità di apprendere complessiva del personaggio. Inoltre, prima del raggiungimento del livello Master (il massimo auspicabile per ogni professione), ogni classe consente di specializzarsi in quattro rami ben distinti, anch'essi combinabili tra loro in proporzioni diverse. In un panorama così ampio, dunque, pare quasi normale che si possa assistere alla nascita di vere e proprie città gestite da giocatori, con tanto di sindaco (nella forma di un personaggio dotato di abilità politiche), architetti dediti alla dislocazione di edifici e persino di una milizia urbana che può essere istruita per impedire l'accesso a personaggi poco desiderati, magari membri di una gilda in guerra con la propria. A fronte di tutta questa offerta, si aggiungono anche una serie di servizi che mirano a semplificare le ricerche di oggetti di cui si ha bisogno, tra i quali il Bazar svetta per utilità. Accessibile da appositi terminali, questo mercato aperto agli scambi tra giocatori permette infatti di vendere o acquistare qualunque tipo di oggetto possa interessare, dalle armi e armature sino a componenti per la creazione di medicinali o altri manufatti. Nel caso di un acquisto, il sistema provvede a recapitare automaticamente quanto desiderato nel proprio inventario, e ad accreditare sul conto bancario del venditore un po'di moneta sonante. Semplice, efficace e immediato! La strut-

▲ **La mappa planetaria si avvale di un ottimo sistema di waypoint: ogni obiettivo o NPC "sensibile" è facilmente rintracciabile e raggiungibile.**



L'IMPERVIO SENTIERO DELLA FORZA

Come se non bastassero le difficoltà riscontrate nel diventare un Jedi o un Sith, la vita di un fautore della Forza non potrebbe essere più difficile: una volta aperto lo slot e aver creato il nuovo personaggio apprendista, l'orgoglio e la soddisfazione si tramuteranno presto in fonte di preoccupazioni. Il motivo è semplice: nella sua corsa verso il livello di Jedi Master, il fortunato proprietario del neonato dovrà affrontare una realtà piuttosto sconfortante. Trattasi delle "vite" messe a sua disposizione: infatti, nel caso in cui si vada incontro a tre morti "definitive" (procurate da mostri oppure da altri personaggi giocanti), tutti i progressi fatti nella professione di Jedi verranno eliminati e il giovane Padawan si troverà cancellato dal server. Lo slot della Forza presente sul personaggio principale rimarrà comunque attivo, e sarà sempre possibile creare un altro iniziato ex novo. Anche questo rientra nei progetti dei programmatori, ed è il motivo per cui chi è divenuto un tutt'uno con la Forza tende a non spiattellarlo ai quattro venti o a non farsi vedere da occhi indiscreti mentre utilizza la lightsaber e i propri poteri: con l'aumento di fama e di voci incontrollate, infatti, un giocatore bounty hunter potrebbe vedersi improvvisamente assegnare una missione che implichi l'uccisione di uno Jedi chiacchierone. Dati i poteri conferiti anche al più semplice novizio della spada laser, è molto probabile che quest'ultimo possa facilmente sconfiggere un cacciatore di taglie, ma nel caso in cui lo stesso si portasse qualche amico per rendersi la vita più semplice gli esiti potrebbero essere assai diversi...

Affrontare missioni in solitaria costringe spesso e volentieri a ricorrere al "kiting", tecnica altresì nota come "toccata e fuga".

CI SI RENDERÀ PRESTO CONTO DELLA RICCHEZZA E DELLA COMPLETEZZA MESSE A DISPOSIZIONE DEL GIOCATORE PAGANTE

▲ **Il centro ospedaliero è l'unico luogo in cui è possibile guarire le ferite permanenti contratte durante gli scontri, non curabili da semplici medikit.**

▲ **La postura assunta in combattimento è di fondamentale importanza ai fini della precisione dei colpi: in questo caso, le possibilità di colpire ottengono un bonus.**

▲ **Ai giocatori è consentito insegnare abilità ai propri compagni, a patto che questi ultimi dispongano dei requisiti adatti: in questo caso mi sto cimentando con gli idiomi alieni...**

DIVENTARE JEDI NON DEVE ESSERE UN OBIETTIVO PRIMARIO, MA UN'EVENTUALITÀ ECCEZIONALE CHE POTREBBE "ACCIDENTALMENTE" VERIFICARSI

▲ **Stupore e scoramento: il felino è l'animaletto di un giocatore dedicatosi alla professione di Creature Handler, la quale è in grado di sfruttare abilità e supporto della fauna del pianeta (un po' come il mio druido su DaoC! ndSS).**

▲ **Diverse professioni necessitano del reperimento di materie prima per poter sintetizzare o produrre strumenti od oggetti.**

REVIEW

tura di SWG è quindi flessibilissima e garantisce una vera fiera dell'inconsueto e della disomogeneità: tuttavia, nonostante il nobile lavoro svolto dai programmatori, mostra alcuni limiti in determinate situazioni, a dire il vero estreme ma pur sempre da tenere in considerazione. Il caso più eclatante è quello legato alla professione di Jedi: una volta apparso sui server il primo rappresentante della categoria, alcuni dei dubbi e incertezze che la caratterizzano sono venuti meno, ma la materia resta ancora nelle mani di giocatori alla continua ricerca di analisi, intuizioni, racconti e persino dicerie. In fase di design, il team di programmazione ha cercato di rendere al meglio le

▲ **Lo shuttle consente il viaggio interplanetario in cambio di un modico esborso: tuttavia, per alcuni pianeti fuori dalle normali rotte sarà necessario procurarsi un altro mezzo.**

peculiarità e soprattutto la rarità della classe, nel nome di una dichiarata fedeltà nei confronti del periodo storico in cui si cala SWG: l'era imperiale è un momento assai difficile per i fruitori della Forza, il loro numero è ridottissimo e i pochi sopravvissuti, dopo la mattanza perpetrata da Darth Vader e dall'Imperatore, tendono a mantenere un basso profilo. A quanto pare, le soluzioni adottate per tradurre la situazione in termini di gameplay non sono state ben accolte, e hanno dato luogo a lamentele sull'eccessiva mancanza di indicazioni utili e sulla quasi comprovata casualità che determina il raggiungimento dell'obiettivo. È necessario infatti sapere che la strada verso la Forza non è la medesima per ogni personaggio: in base a fattori che al momento sembrano solo frutto del destino, a ognuno potrebbero essere richieste credenziali completamente differenti per quantità e natura. È ormai certo che molto si basa su un numero variabile di professioni completate a livello Master: sostanzialmente, un personaggio dovrebbe giungere alla fine di un percorso professionale, rinunciare alle sue abilità e intraprendere una nuova carriera più volte per riuscire a sbloccare l'amato-odiato slot Jedi. Il problema fondamentale, tuttavia, è che per ogni caso le classi richieste sono diverse e non predefinite: esistono giocatori che sono riusciti a sbloccare la sensibilità alla Forza con cinque professioni, mentre alcuni, dopo averne completate addirittura sedici (!), ancora non sono riusciti nell'impresa e probabilmente non ci riusciranno mai, visto che il loro personaggio non pare destinato a "percepirla". Anche ragionando in termini di roleplay e di coerenza, può sembrare difficile trovare una ragione per cui la carriera di un maestro Jedi

LA GUERRA CIVILE VUOLE TE!

Per chiunque provenga da altri MMORPG come Dark Age of Camelot, oppure sia semplicemente curioso di sapere se il gioco sia in grado di offrire del sano PvP (Player versus Player), mi pregio di farmi ambasciatore di buone notizie: SWG dispone e fa largo uso della modalità, qui denominata Galactic Civil War. Nel corso della sua esistenza virtuale, ogni giocatore può infatti scegliere una fazione di appartenenza: questa operazione non è immediata ma richiede un certo numero di punti, ottenibili tramite il completamento di missioni specifiche per il gruppo desiderato. Una volta raggiunto il minimo indispensabile, sarà dunque possibile unirsi all'Impero oppure alle forze Ribelli: ognuna delle due parti garantirà specifiche abilità e benefici (persino veicoli, come l'AT-ST), ottenibili tramite l'uccisione di avversari. Non tutto è però così semplice: anche una volta schierati, i personaggi potranno mantenere comportamenti differenti. Il primo è denominato "covert": la propria appartenenza a una fazione e il grado associato sono invisibili agli altri giocatori, rendendo il soggetto uguale in tutto e per tutto a un normale personaggio. Il secondo è invece denominato "overt", e permette di esporsi per ciò che si è realmente e di essere conseguentemente attaccati in qualunque zona del gioco. Mantenere un basso profilo è dunque utile e proficuo, ma sfoderare capacità specifiche della fazione o sfornare un AT-ST in battaglia costringerà a rivelarsi. Un altro sistema per misurarsi con altri giocatori è poi quello di intrufolarsi in uno dei tanti "battlefield", zone specifiche deputate esclusivamente al confronto diretto tra personaggi. In esse le parti in gioco avranno diversi obiettivi da raggiungere, come ad esempio la distruzione di un generatore. La battaglia dura pochi minuti e garantisce comunque punti fazione in caso di vittoria.

▲ **Nelle battute iniziali, fondamentale è l'utilizzo dell'Holocron, sostanzialmente un sistema di aiuto che indica le zone di interesse della città e traccia il percorso più breve per raggiungerle. .**

▼ **Grazie alle performance di intrattenitori, danzatori e musicisti il gruppo è in grado di recuperare e ripristinare la barra riservata all'energia mentale.**

▼ **Il numero posto a fianco dell'obiettivo indica con buona approssimazione il bonus per colpire, in base ovviamente alle specifiche della propria arma da fuoco.**

ASSORTIMENTO DI SOFISTICHERIE

Memore delle lezioni dei MMORPG che gli sono preceduti, Star Wars Galaxies può vantare una nutrita serie di strumenti e possibilità da offrire al giocatore. La solida interfaccia non brilla per immediatezza e semplicità (soprattutto per un neofita del genere) tante sono le opzioni e le finestre da imparare a gestire, ma garantisce con minimo sforzo il massimo cui è possibile aspirare sinora: in particolare, le opzioni di personalizzazione sono innumerevoli, e non appena si sarà raggiunto un livello di conoscenza del gioco adeguato si riveleranno un indispensabile e potente mezzo per soddisfare chiunque. Per quanto riguarda l'offerta in termini di strumenti utili, l'Holocron diventerà il migliore compagno per ogni principiante: si tratta a tutti gli effetti di un tutorial sempre richiamabile all'occorrenza che si incaricherà di istruire il giocatore su tutto quanto possa tornargli inizialmente utile (e addirittura di condurlo per mano tra i luoghi di interesse della città di partenza, tramite una serie di percorsi tracciati sul terreno). Assai apprezzabile è poi il sistema di mappe, le quali spaziano da quella in sovrimpressione che riproduce la città in cui ci si trova sino a quella planetaria: in quest'ultima, saranno visionabili tutti gli obiettivi salienti, compresi quelli delle missioni che si intraprenderanno. A questo proposito, impagabile è il sistema di waypoint, il quale permette di associare immediatamente a una locazione e una direzione sul radar ogni NPC o luogo che possa interessare. Per concludere, una nota di merito e una quasi di colore: la prima riguarda l'ampissimo generatore di macro (il quale fa intelligente utilizzo di icone che rappresentano le azioni disponibili da combinare tra loro), mentre la seconda si riferisce a ciò che viene definito "matchmaking". Trattasi sostanzialmente di un sistema che permette addirittura di individuare giocatori con determinati gusti in ambito di hobby e interessi, e di contattarli in tempo zero: sostanzialmente, una versione light di ICQ! Se poi a tutto ciò aggiungiamo il sistema di mailing, che consente di raggiungere chi non è al momento online lasciandogli dei messaggi, la somiglianza con il mondo reale tende a farsi sempre più sottile...

IN GALAXIES È INFATTI CONSENTITA (O MEGLIO, INCORAGGIATA) L'IBRIDAZIONE TRA CLASSI

debba essere stata in precedenza quella di uno chef, un architetto o un danzatore... Per ovviare a questi problemi, comunque, i programmatori hanno pensato di introdurre una serie di suggerimenti sulle classi da perseguire sottoforma di cubi (Holocron) rilasciati in seguito all'uccisione di particolari mob, purtroppo finendo col peggiorare la situazione. La loro presenza, infatti, ha dato luogo allo spiacevole fenomeno del "camping": essenzialmente, la pratica consiste nello sfruttamento a tempo indefinito di una zona nota

▲ **La qualità del motore di SWG garantisce una resa perfetta di movimenti, espressioni facciali e di equipaggiamento di qualunque personaggio, giocante o meno.**

per essere ricca di bersagli che rilasciano un particolare e ricercato oggetto. Fin qui nulla da obiettare, se non fosse che in Galaxies ogni manufatto è di proprietà del gruppo o del singolo giocatore che infligge più danno: a queste condizioni, gli spot più noti sono presto divenuti esclusivo appannaggio dei giocatori meglio equipaggiati e con più esperienza alle spalle, e le possibilità per un comune mortale di ottenere quanto ricerca si sono ridotte a percentuali irrisorie. Senza contare che il rilascio degli Holocron è un avvenimento estremamente raro... Chi si dedicherà a Galaxies e desidera apprezzarne la parte migliore, farà bene a tenere a mente quanto segue: diventare Jedi non deve essere un obiettivo primario, ma un'eventualità eccezionale che potrebbe "accidentalmente" verificarsi durante il proprio personale percorso. Se così non fosse, sono da preventivare mesi di frustrazione: d'altronde, se esistono i Jedi, perché qualcuno non dovrebbe impersonare il Boba Fett di turno per mettersi alla loro caccia? ...

Il PvP è consentito solo in determinate situazioni e sotto precise condizioni: in questo caso, per un personaggio non ancora allineato a una fazione come il mio, l'unico sistema è il duello.

COMMENTO

Sebbene non sia esente da difetti in termini di bilanciamento e mostri il fianco ad alcune scelte basate su ottime idee ma implementate senza mestiere (il caso Jedi su tutti), Star Wars Galaxies può essere considerato un MMORPG appassionante e riuscito. Dal punto di vista estetico, si tratta probabilmente del prodotto di genere più gratificante mai apparso sulla scena: con un background dello spessore di Star Wars, poi, il risultato non può che essere eclatante. Eccellente il sistema di abilità e professioni su cui si poggia, che consente al giocatore di operare scelte a 360 gradi su come far progredire il proprio personaggio, generando così una miriade di possibilità e di esiti diversi: basti pensare che sono compresi e considerati importanti tutti i ruoli e classi rintracciabili nell'universo di Lucas, architetti, politici, danzatori e decoratori compresi. Certo, salendo verso l'alto nella scala delle professioni si assisterà a una progressiva riduzione delle disomogeneità (soprattutto nel caso di quelle avanzate), ma l'offerta di cose da fare resta ampia e ben distribuita e sarà in grado di impegnare per lungo tempo qualunque tipologia di giocatore. A chi lo affronterà con lo spirito giusto, chiudendo magari l'occhio su alcune scelte strutturali, Star Wars Galaxies promette una quantità di soddisfazioni difficilmente reperibile altrove e si rivelerà per ciò che è realmente, ovvero un'attività sociale e socializzante in tutto e per tutto, avvolgente e immersa in un contesto che non ha probabilmente rivali.

HARDWARE

Le galassie di Lucas richiedono un Pentium III 933 MHz o Athlon equivalente, 256 MB RAM, una scheda video dotata di 32 MB (e del supporto T&L) e una connessione Internet. Raccomandati un processore a 1.5 GHz, una scheda video con 64 MB, 512 MB RAM e una connessione ADSL, meglio se flat rate.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

Games machine star player

84

Davide "ToSo" Tosini iltoso@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Stiamo aspettando i replay dei tuoi gol più belli. Dove? Sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
KCET

PUBLISHER
Konami

DISTRIBUTORE
Halifax

MULTIPLAYER
2/8 giocatori sullo stesso PC

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 55

SITO
www.proevolutionsoccer.it

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Konami manda in campo la sua formazione più titolata, i KCET, che le ha già fatto vincere lo scudetto dei giochi di calcio su PS2. La EA Sports deve avere paura?

La risposta alla domanda fatta nel cappello della recensione è decisamente semplice: no, la EA può continuare a dormire sonni tranquilli. Non pensate che sia diventato matto e fermatevi per un secondo di fronte alla prossima affermazione: FIFA è un buon arcade, PES è il calcio. Bene, ora che l'ho detto possiamo continuare questo "viaggio", che ci porterà alla scoperta di uno dei titoli più attesi della storia PC.

▼ **Fagiolata spaziale in mezzo all'area di rigore bolognese... Notate le stupende espressioni facciali dei giocatori.**

▲ **Kaladze si produce in uno stupendo colpo di testa in tuffo. Il fatto che sia un simulatore di calcio, non impedisce a Pro Evolution Soccer 3 di essere spettacolare.**

PRO EVOLUTION SOCCER 3 È UN SIMULATORE DI CALCIO, E QUESTO EMERGE GIÀ DALLE PRIME BATTUTE DI GIOCO

UNA VELOCE INFARINATURA

Partiamo dal presupposto che non abbiate mai visto un gioco di questa serie e vediamo cosa ha da offrire Pro Evolution Soccer 3 agli amanti del pallone simulato. Le modalità a nostra disposizione sono quelle che ci si aspetta di trovare quando si carica un prodotto del genere. Abbiamo la partita secca (tra nazionali, squadre di club e compagini personalizzate), coppe, campionati vari e assortiti e l'allenamento. Quello che lascia davvero il segno, che permette a PES di mettere la freccia e sorpassare tutti nella corsia della longevità, è la modalità Master League, che vi porrà alla guida di una squadra a vostra scelta, da condurre letteralmente dalle stalle alle stelle. L'evento in questione non mira a farvi vivere sulla cresta dell'onda per un periodo di tempo prefissato (come accade nella modalità Carriera di FIFA, per esempio), ma si protrae praticamente all'infinito. Nei diversi "anni" che passerete alla guida della vostra compagine sarete chiamati a disputare partite di campionato e gare di coppe più o meno prestigiose, alle quali potrete accedere solamente piazzandovi in maniera dignitosa l'anno precedente.

▲ **Tudor e il capitano giallorosso stanno lottando nei pressi dell'out di fondo. In questi casi, i giocatori con un buon valore nel parametro Equilibrio riescono a sopportare meglio le cariche avversarie.**

▲ **Come dicevo nel corso della recensione, i vostri giocatori guarderanno in mezzo all'area avversaria prima di effettuare un cross. Trovata semplice ma sensazionale...**

Comincerete in seconda divisione, con una rosa composta da giocatori inventati (avessi detto "fittizi", avreste sicuramente pensato all'Inter, vero?) che possono anche essere affettuosamente chiamati "pipponi intergalattici". Esattamente come succede nel calcio vero, potrete prodigarvi in una campagna acquisti per rinforzare i reparti che ritenete lacunosi. Certo, il budget inizialmente a disposizione farà sembrare la vostra squadra più simile alla Polisportiva Paullese che non alla Juventus, ma l'abilità di un vero talent scout sta proprio nel trovare dei gioielli pagandoli due lire (ho detto Talent Scout, non sfruttatore, eh?). L'unico modo che avrete per terminare la vostra carriera sarà quello di sperperare il patrimonio che vi è stato inizialmente affidato. Avrete comunque la possibilità di avere un bilancio in negativo durante la stagione (fino a un massimo di 10.000 crediti di debiti), ma a fine anno tutti i conti dovranno tornare. Altrimenti farete la stessa fine della "defunta" Fiorentina...

SI COMINCIA A FARE SUL SERIO

Ora che avete un'idea più precisa di cosa permette di fare PES 3, vediamo di spiegare come vi consente di farlo. Il gioco prodotto da Konami si pone l'obiettivo di essere un simulatore di calcio, e questa intenzione emerge già dalle prime battute. Niente scritte "Calcio d'angolo", "Fuorigioco" o compagnia bella, ma solo il veloce e acuto fischietto dell'arbitro, che spezza l'azione di tanto in tanto. Disattivando la telecronaca (e lo farete... ma ci arriviamo dopo), sembra di trovarsi in tribuna VIP a San Siro, anche se qui non sentirete il rumore dei denti che battono per il freddo. La cosa che sorprende di più è come la software house nipponica sia riuscita a imprigionare la vera essenza del calcio in una manciata di byte. Gran parte della soddisfazione che si ricava giocando con PES 3 deriva, infatti, dall'elevato livello di realismo che permea questa produzione. Ma da cosa è determinato questo "realismo"? Diciamo da tantissime piccole chicche, che potremmo suddividere in due macrocategorie. Da una parte troviamo le finezze estetiche, mentre dall'altra gli accorgimenti, piccoli o grandi che siano, implementati nella meccanica di gioco vera e propria. Partiamo proprio da quest'ultima "famiglia": in PES 3 esiste la possibilità che anche i campioni più blasonati sbaglino un passaggio, un tiro o uno stop. Se vi sembra poca cosa, cercate di inserirla nel contesto di una partita in cui, al novantesimo, il vostro Sheva si invola verso la porta avversaria. Nella stragrande maggioranza di titoli calcistici, l'azione si concluderebbe con l'ucraino che si sgola gridando "so' fort" (ah, no, quello era Pasquale del Grande Fratello). Qui, invece, non è così scontato. Capite quindi come ogni azione "viva" di vita propria, conservando una buona parte di imprevedibilità che risulta essere il pepe del gioco. A questo va aggiunta una fisica della palla veramente sensazionale, che riproduce alla perfezione i movimenti della sfera di cuoio. Utilissimi alla causa del realismo anche i concetti di stop e anticipo dell'avversario. Tra i molti parametri numerici che caratterizzano gli atleti, ce ne sono due che vengono implementati e sfruttati a dovere per la prima volta. Stiamo parlando di "tecnica" e "reazione", che determinano la classe (intesa come abilità) del vostro calciatore e la sua capacità di "intuire" cosa sta succedendo. Così, manovrare Del Piero invece che Gattuso si traduce in stop più precisi (ho detto precisi, non sempre perfetti), tentativi più fruttuosi anticipare l'avversario e via di questo passo.

Sempre per rimanere in questa categoria, non possiamo non citare il comportamento dei compagni di squadra, che supporteranno sempre – e in maniera credibile – le vostre azioni, magari proponendosi per ricevere un passaggio o raddoppiando la marcatura sul centravanti avversario. Entrando più nello specifico poi, in PES 3 troviamo le migliori caratterizzazioni per ruolo che la storia videoludica abbia mai conosciuto. In altre parole, vedrete le sovrapposizioni puntuali e precise dei terzini, il movimento a "uscire" delle ali, gli incroci per smarcare il compagno delle punte e la famosa diagonale di ripiegamento di difensori e centrocampisti arretrati. Calcio vero, insomma. Ai movimenti meccanici però, come dicevamo poco fa, si affiancano tutta una serie di accorgimenti estetici che fanno capire quanta cura sia stata riposta nella realizzazione di questo prodotto. Basti pensare ai cross provenienti dalle fasce, che vedono il

LA POTENZA È NULLA SENZA CONTROLLO

Il fatto che Pro Evolution Soccer 3 sia finalmente arrivato su PC non significa, purtroppo, che il gioco sia fruibile a tutti da subito. Il complesso sistema di controllo del piccolo gioiellino targato Konami richiede, infatti, un pad specifico, che metta a disposizione del giocatore tutti i tasti che servono in posizioni accessibili. La scelta, in questo caso, si riduce a due sole possibilità, che comportano un dispendio più o meno oneroso per le tasche degli utenti. Chi si "accontenta" potrà optare per il Logitech Dual Action, che è stato adottato come pad ufficiale dalle serie sportive di quest'anno prodotte da Electronic Arts e che vanta un valido programma di gestione e configurazione della periferica, in grado di simulare anche la pressione delle singole lettere di una tastiera. I più esigenti, invece, devono necessariamente scegliere gli adattatori che consentono di collegare al PC gli stupendi Dual Shock 2 di Sony, a mio avviso il punto di riferimento del mercato.

Nel primo caso, parliamo di una spesa di 29 €, mentre nel secondo i soldi da sborsare si aggirano tra i 44 € e i 63 € (dai 15 ai 29 per l'adattatore, dai 29 ai 34 per il pad), cosa che avvicina il prezzo del "bundle" PES ai 110 € complessivi. D'altro canto, utilizzare la tastiera sarebbe come cercare di far funzionare una Ferrari con il gasolio...

CHI HA GIÀ GIOCATO CON LA VERSIONE PER CONSOLE, SCOPRIRÀ CHE LE COSE SU PC NON SONO CAMBIATE DI MOLTO... E QUESTO NON È UN MALE!

▲ Ogni volta che un giocatore cadrà nella trappola del fuorigioco partirà un replay che illustrerà il momento clou dell'azione.

▲ Qualche bizzarra compenetrazione dei poligoni c'è, è evidente. Fortunatamente sarete troppo impegnati a godervi la partita per potervene accorgere.

▼ Conclusione al volo, da fuori area, e il nostro Kelsen è battuto...

MANOVRARE DEL PIERO INVECE CHE GATTUSO SI TRADUCE IN STOP PIÙ PRECISI, TENTATIVI PIÙ FRUTTUOSI DI ANTICIPARE L'AVVERSARIO E COSE DEL GENERE

vostro giocatore controllare la posizione dei compagni al centro dell'area prima di effettuare il lancio, o alle esultanze, che ripropongono gli stessi gesti dei campioni più importanti (Vieri porta le mani dietro le orecchie e zittisce la folla, Del Piero alza il dito al cielo come dopo il gol segnato al Messico, Montella fa l'aeroplanino, Raul bacia la fede e via discorrendo). Forse sono solo piccole cose da "paranoico esaltato" di calcio, ma messe nello stesso calderone contribuiscono a trasformare un buon gioco in un grande prodotto.

FARE LA GAVETTA È DURA PER TUTTI

PES 3 però non è tutto rose e fiori e l'immediatezza non può essere certamente annoverata tra le caratteristiche di questo titolo. Stiamo parlando del gioco sportivo che forse presenta la curva di difficoltà e apprendimento più ripida della storia. Le prime sessioni risultano frustranti per tutti, anche per chi arriva dalle precedenti versioni uscite per PS2. Potrebbe capitarvi, per esempio, di non riuscire a costruire un'azione degna di tale nome per intere giornate, o di tirare ai piccioni che stazionano al terzo anello invece che verso la porta avversaria. Eppure, al termine di ogni partita potrete dire di aver imparato qualcosa di nuovo, anche a distanza di settimane. Quello che è certo è che se vedete un gesto tecnico particolarmente bello durante una puntata di Controcampo, in PES 3 potrete rifarlo. Questo però si traduce, come dicevamo poco fa, in un primo impatto con il gioco veramente devastante. Grazie al cielo, un sistema di controllo praticamente perfetto rende tutto meno "duro"... a patto di avere una periferica adatta allo scopo (ne parliamo in un box, non vi preoccupate)!

PORTING DI QUA, PORTING DI LÀ

Fino a questo momento ci siamo occupati del cuore di Pro Evolution Soccer... ora è venuto il momento di parlare del "carrozzeria" che questo motore Ferrari si porta a spasso!

Chi ha già giocato con la versione per console, scoprirà che le cose su PC non sono cambiate di molto. Fondamentalmente, infatti, è stato fatto un semplice lavoro di porting, che ha mantenuto inalterata persino la struttura dei file presenti su PS2 (con sommo gaudio da parte della comunità di modder). In altre parole, sembra di trovarsi di fronte a un emulatore che ha una sola ROM a disposizione. Questo non è necessariamente un male, specie se si considera che la versione PC permette di sfruttare risoluzioni impensabili su console, ma forse si sarebbe potuto fare qualcosa di più sotto diversi punti di vista per così dire "marginali", come l'abbellimento dei menu e cose del genere (se lo fanno i WEdoIT, il miglior gruppo di "modder" di WE7, non vedo perché non possano pensarci direttamente i programmatori Konami). PES 3 mette a disposizione un buon numero di squadre, pescate qua e là in giro per il globo. Nonostante ci siano ancora anni luce tra il database messo a disposizione da Konami e quello che anima il gioco targato EA Sports, anche qui troviamo tutte le formazioni più blasonate, dal Real Madrid alla Juventus, passando per compagini minori come Brescia, Perugia, Anderlecht, Ajax e Shalke 04. Quello che lascia veramente perplessi è la scarsa cura riposta nella compilazione delle rose. Ci troviamo di fronte, infatti, a formazioni della passata stagione che, inoltre, contengono imprecisioni più o meno marcate sia per ciò che concerne i capitani (ne passerà di acqua sotto i ponti prima che Di Vaio indossi la fascia gialla alla Juve...), sia per quanto riguarda i battitori di punizioni. Bisogna comunque riconoscere che, almeno su PC (niente console da modificare, possibilità di provare immediatamente ogni singolo cambia-

FIFA FOOTBALL 2004 VS PRO EVOLUTION SOCCER 3 TUTTA LA VERITÀ

FIFA e PES rappresentano due differenti modi di intendere il calcio. Da una parte troviamo un arcade che strizza saltuariamente l'occhio alla simulazione, mentre dall'altra abbiamo un titolo che punta tutto sul realismo. Mantenendo bene in mente questa divisione, proviamo a mandare in campo questi due mostri sacri e vediamo chi la spunta...

LICENZE
FIFA 1 – PES 0
Sotto questo punto di vista, la EA Sports pare ancora inarrivabile. Le squadre inserite nella versione 2004 di FIFA presentano maglie, giocatori e sponsor aggiornati all'ultima stagione, benché esistano delle imprecisioni nelle rose. Rose che in PES 3 risultano totalmente "sballate" o, per meglio dire, aggiornate allo scorso campionato. Se da un lato possiamo accettare che gente come Mutu e Crespo non figuri ancora nel Chelsea, è impensabile vedere ancora Legrottaglie nella compagine veronese, Miccoli in quella perugina e Veron nei Red Devils.

SOMIGLIANZA GIOCATORI
FIFA 1 – PES 1
Benché FIFA possa contare su licenze più "cattive" e "totali", PES presenta dei giocatori più simili alle controparti reali. Complice anche un sistema di semplificazione dei modelli poligonali, FIFA non permette di distinguere gli atleti se non durante i replay o le sequenze d'intermezzo, al contrario di PES, in cui è possibile riconoscere uno Zidane in mezzo al campo anche a sessanta chilometri di distanza.

TIRARE I CALCI PIAZZATI
FIFA 2 – PES 2
La EA Sports, con l'uscita di quest'anno, ha introdotto la possibilità di calciare le punizioni indirette ("di seconda", se preferite), cosa che, invece, non è possibile fare in PES. La gestione del tiro però è superiore nel gioco Konami, che può contare su un parametro "casualità" che aumenta il pathos dell'azione. Il mirino sul pallone di FIFA, invece, ci è sembrato un po' troppo rigido.

▲ Al termine di ogni gara potrete consultare le pagelle dei giocatori. Ogni tanto capiterà di trovare valori totalmente sballati, ma in genere sono sufficientemente attendibili.

▼ Ed ecco a voi la maglia del Perugia "prima" e "dopo" l'applicazione di una stupenda patch grafica! Sensazionale, non trovate?

▼ Utilizzando i punti PES, che si conquistano semplicemente giocando le partite o vincendo alcune competizioni, potrete sbloccare alcune acconciature aggiuntive per l'editor (semplicemente fantastico).

SPOSTAMENTI NEI CALCI PIAZZATI
FIFA 3 – PES 2

Se PES è migliore sotto il punto di vista del tiro vero e proprio, bisogna riconoscere la superiorità di FIFA per ciò che succede agli altri giocatori mentre non sono in possesso di palla e attendono gli sviluppi di un calcio d'angolo o di una punizione. Particolarmente apprezzata la possibilità di smarcarsi e di affrontare l'avversario diretto in un uno contro uno veramente ben realizzato.

APPLICAZIONE SCHEMI DI GIOCO
FIFA 3 – PES 3
Entrambi i titoli si difendono più che bene in questo campo. FIFA rimane più lacunoso nell'applicazione delle sovrapposizioni (miglioratissime rispetto ai precedenti episodi, ma non ancora all'altezza di quelle che si vedono in PES). Il gioco Konami, invece, salvo qualche raro caso di "incartamento" (può capitare che le due punte, per esempio, vadano a "incrociare" nella stessa direzione) rappresenta lo stato dell'arte.

FALLI E ARBITRAGGIO
FIFA 3 – PES 4

La varietà di situazioni, in entrambi i titoli, è veramente ampia. PES può contare però sul fallo di mano, che rappresenta una "quasi innovazione" (era stato introdotto, per la prima volta, in This Is Football 2002, per PS2) ma non è implementato benissimo (i difensori, per esempio, non possono commettere fallo nella loro area… poco realistico, non trovate?), e sulla regola del vantaggio.

TELECRONACA
FIFA 4 – PES 4
Sotto questo punto di vista, FIFA continua a fare scuola. Il problema di PES, oltre al tono piatto dei commentatori e alla poca varietà di frasi, risiede nel "motore" che gestisce la telecronaca. Sentire che la vostra squadra non ha meritato la vittoria quando avete appena rifilato sei pere all'avversario non è proprio esaltante…

SODDISFAZIONE
FIFA 4 – PES 5
Questo parametro è pesantemente influenzato dai vostri gusti personali. Se siete alla ricerca di qualcosa di immediato, PES non fa sicuramente al caso vostro. FIFA, invece, riesce a proporre un sistema di gioco che, benché meno vicino alla "realtà" (pensate che è possibile vedere l'Inter che vince qualcosa…), diverte sin da subito. Il mio punticino viene assegnato a PES, e il vostro?

SUPPORTO
FIFA 5 – PES 6
Anche in questo caso, direi che i due giochi pareggiano. FIFA può contare su una comunità PC veramente forte sotto ogni punto di vista, mentre PES beneficerà di tutto quello che già è stato fatto per la versione PS2 (la maglia del Perugia che vedete in una delle foto è stata presa da un file creato per PlayStation 2). Insomma, noi avremo di che divertirci…

PRO EVOLUTION SOCCER 3 PRESENTA LA CURVA DI DIFFICOLTÀ E APPRENDIMENTO PIÙ RIPIDA DELLA STORIA

mento senza dover masterizzare un CD), questo "difetto" verrà risolto nel giro di un paio di giorni dall'uscita della versione completa del gioco. La comunità di appassionati si è già messa al lavoro sul demo, aggiornando rose, maglie, palloni e chi più ne ha, più ne metta, quindi non ci resta che sederci in poltrona e aspettare che i mostri sacri del modding scendano in campo. Meno rosea, invece, è la situazione per quanto riguarda gli elementi di contorno. Se è vero che tutto quello che si muove in mezzo al campo è realizzato in maniera egregia, lo stesso discorso non vale per spalti e panchine, che presentano ancora pubblico e personaggi bidimensionali e in bassa risoluzione. Inspiegabile l'assenza della terna arbitrale, oramai presente praticamente dappertutto (e considerate che il testimonial del gioco è proprio Pierluigi Collina, il re degli arbitri). Altalenante la qualità realizzativa del sonoro, che propone ottimi cori (forse un po' troppo bassi i volumi di riproduzione) e una telecronaca decisamente troppo scadente, con un campionario di frasi ridotto all'osso e pronunciato in maniera veramente piatta. Un vero peccato, anche se non intacca minimamente il piacere di giocare. Pro Evolution Soccer 3, insomma, è un titolo quasi perfetto, che benché abbia qualche difettuccio sparso qua e là, rappresenta la miglior incarnazione del calcio presente per PC. Se amate il "soccer" come lo intendono gli inglesi, se non vedete l'ora di vincere qualcosa (sto parlando solo con gli interisti, adesso) o se siete dei profeti della palla di cuoio, PES 3 è l'unica cosa che vi serve per far convivere tranquillamente il vostro PC e la vostra passione. Imperdibile!

► Il povero De Sanctis sta per essere trafitto da una stupenda girata del centrocampista più forte di tutti i tempi… il ToSo (ok, se volete potete scrivere sulla rivista Ma LOL!)!

◄ Finalmente la Sportiva Juvella è riuscita ad aggiudicarsi il campionato di Prima Divisione, superando Milan e Inter all'ultima giornata.

COMMENTO

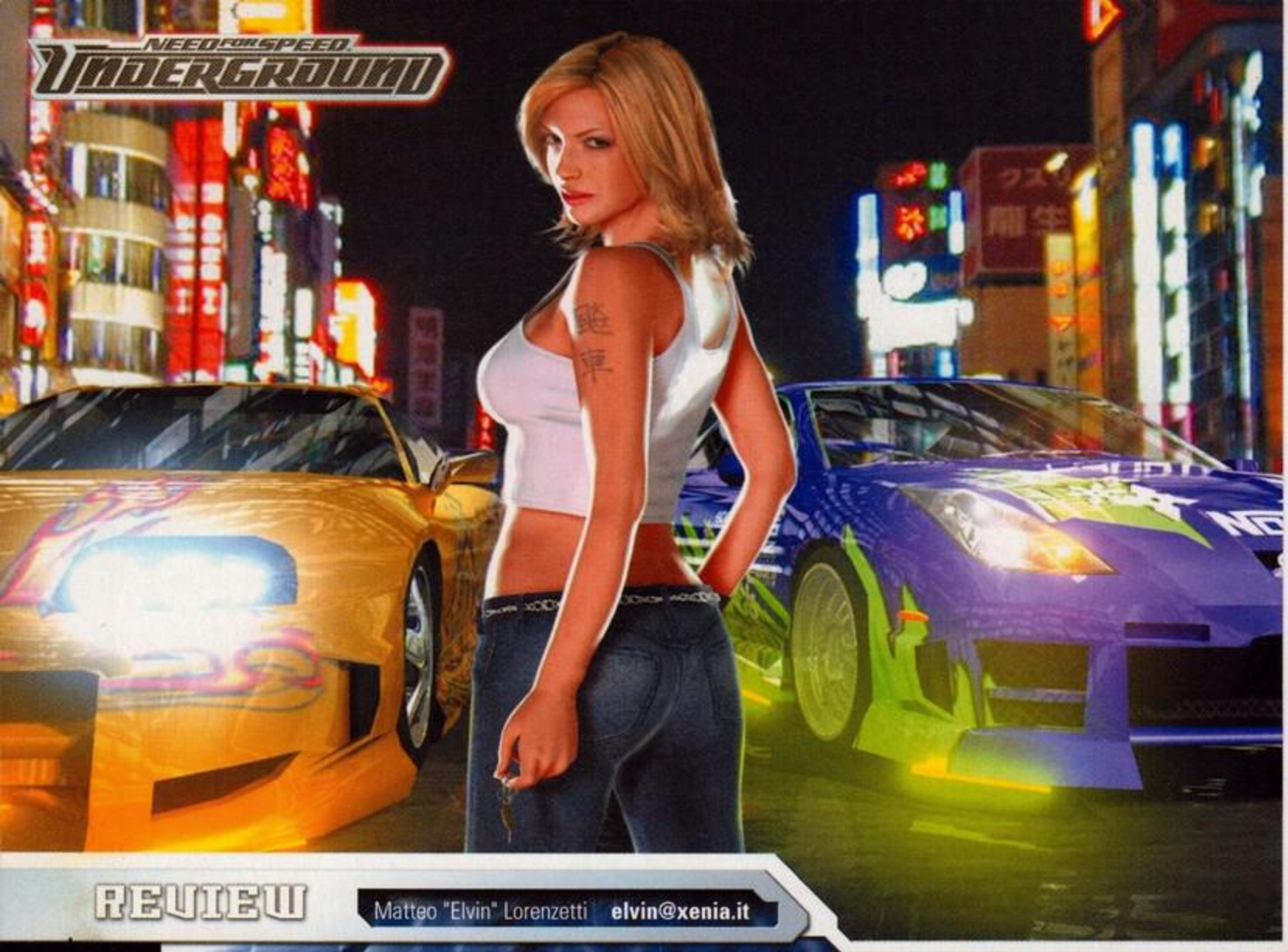
Erano secoli che lo aspettavamo, ora è tra noi. Il re delle simulazioni calcistiche è finalmente approdato nell'universo PC e lo ha fatto alla grande, in perfetto stile Konami. Pro Evolution Soccer 3 è un gioco semplicemente stupendo, che porta per la prima volta il calcio vero sugli schermi dei nostri personal computer. Sotto il punto di vista grafico, ci troviamo di fronte a un prodotto che non ha molti fronzoli, ma propone semplicemente quello che serve per farci sentire allo stadio. Le animazioni dei giocatori sono sensazionali, con l'unica eccezione rappresentata da alcuni tuffi dei portieri, decisamente troppo goffi, mentre i modelli poligonali e la resa grafica degli stadi (pubblico escluso) lasciano senza parole. Ottimi i cori (inferiori a quelli di FIFA ma comunque molto ben realizzati), mentre decisamente deludente la telecronaca, che probabilmente escluderete dalla terza partita in avanti. Il sistema di controllo è praticamente perfetto, a patto che abbiate una periferica in grado di supportare tutto quello che ha da offrire. L'unica vera – e pesantissima – assenza riguarda la modalità multiplayer via internet e LAN, che molto probabilmente non è stata inserita per non ritoccare il codice base, visto il poco tempo intercorso dall'uscita della versione PS2 e quella PC. Ci avessero dato modo di giocare online, PES 3 si sarebbe guadagnato almeno cinque punti in più. Così, invece, sarete costretti a trasformare il vostro salotto nella Curva Sud, ma vi assicuro che ne vale la pena. Noi lo abbiamo provato in cinque contemporaneamente (si può persino impersonare un singolo giocatore, come in Libero Grande) e il risultato è stato sconcertante. Come direbbe il Gaburri: "È tutto spettacoloso!".

HARDWARE

I requisiti minimi per poter giocare a Pro Evolution Soccer 3 prevedono l'impiego di un processore a 1 GHz, accompagnato da 128 MB di RAM e da una scheda grafica accelerata con 16 MB di memoria video. Caldamente consigliati un processore a 2 GHz, 256 MB di RAM, una scheda grafica da 64 MB e un pad con 10 tasti e due stick analogici.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

94



REVIEW

Matteo "Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Cerchi altri appassionati di giochi di guida? Visita il forum Racing Games di TGM Online!

SVILUPPATORE
Electronic Arts

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 59,90

SITO
www.needforspeed.com

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Non avete la patente perché siete ancora minorenni? Ve l'hanno ritirata per eccesso di velocità? L'unica cosa da fare è sfogare i vostri istinti repressi con Need For Speed Underground, l'ultimo prodotto di casa EA basato sulla cultura del tuning e delle gare clandestine...

Spazziamo immediatamente il campo da dubbi o incertezze: Need for Speed Underground è un titolo prettamente arcade di chiara derivazione console (le similitudini con Granturismo e Project Ghotam ci sono tutte), in cui la bellezza della parte grafica viaggia di pari passo con una giocabilità semplice e immediata, nata per "intrattenere" il pubblico cui è rivolto. Fin dal menu iniziale si capisce che di cose da fare e da vedere ce ne sono veramente parecchie. Oltre alle classiche opzioni di configurazione, spicca la sezione garage, in cui potrete coccolare le vetture di cui entrerete in possesso durante il corposo Underground Mode, le cui più di cento prove trasformeranno un pilota della domenica in un vero mastino delle vie cittadine. La meccanica di gioco, presa in prestito da una miriade di titoli simili, è ampiamente collaudata. Comincerete correndo su vetture di bassa cilindrata in gare minori, ma il vostro obiettivo sarà quello di racimolare degli spiccioli per elaborare il vostro mezzo o acquistarne uno nuovo, in modo da poter sfidare senza paura gli esponenti più in vista di varie gang motoristiche della città.

LE SEI FORME DELLA CLANDESTINITÀ

Le gare si svolgono in notturna, all'interno di un'unica grande metropoli: raccordando i vari tratti che sbloccherete nell'Underground Mode, otterrete una serie di percorsi improvvisati pieni di ostacoli, sopraelevate e direzioni alternative. Come se non bastasse, il duello contro gli altri partecipanti (normalmente tre) è reso ancora più adrenalinico dalla presenza del traffico normale, che rende curve e sorpassi un'autentica roulette russa su quattro ruote. Fin qui, non c'è effettivamente nulla di nuovo sotto il tubo di scarico... ma la EA è maestra nel pepare questo genere di pietanze. Le gare si possono correre in modalità libera (da soli, per imparare i tracciati) normale (vince chi arriva primo), campionato (più gare con classifica finale a punti) o Knockout (a ogni giro si elimina l'ultimo in classifica). Oltre a queste, è possibile correre anche in altre due modalità del tutto inedite: Drag e Drift. La prima è

A contorno delle varie gare troviamo una storia molto americana, condita dalla solita dose di machismo.

IL VOSTRO OBIETTIVO SARÀ QUELLO DI RACIMOLARE DEGLI SPICCIOLI PER ELABORARE IL VOSTRO MEZZO

▲ Le gare in modalità Drift vi vedranno protagonisti di derapate da codice penale...

▲ ... esattamente come nelle prove d'accelerazione in mezzo a una affollatissima superstrada!

presa di peso dalle classiche gare d'accelerazione derivate dalla cultura Dragster. Quattro vetture, una superstrada lunghissima dritta come una freccia e la variabile impazzita del traffico sono gli ingredienti per una competizione brevissima ma difficile e carica d'adrenalina. Nel Drift Mode, invece, le piste sono ricavate da normali parcheggi strapieni di curve a novanta gradi. Per vincere, occorre sbandare di continuo e totalizzare un punteggio superiore a quello degli avversari. Benché all'inizio tutto risulti veramente ostico, una volta abituati all'odore della gomma bruciata non potrete più a farne a meno.

SÌ, TI VOGLIO TAMARRA!

Vincendo competizioni a raffica procederete nell'Underground Mode, finirete sulle copertine delle maggiori riviste del settore e, soprattutto, sbloccherete auto sempre più potenti, tracciati nuovi e costosi potenziamenti meccanici ed estetici. I primi sono ovviamente finalizzati a migliorare le prestazioni velocistiche e di tenuta del mezzo e c'è veramente di tutto: ammortizzatori, impianti turbo, centraline, apparati di sovralimentazione al nitrossido, riduzioni di peso e così via. Le modifiche sono strutturate a livelli, e garantiscono un miglioramento delle prestazioni proporzionale alla loro importanza e soprattutto al loro costo. Altrettanto fondamentale è la possibilità di modificare anche l'aspetto estetico della vettura, aggiungendo parti personalizzate alla carrozzeria come cerchi, spoiler, minigonne, decalcomanie di sponsor e livree sempre più belle. Strettamente legato alla capacità di farsi notare della vettura è il vostro livello di "rispetto", rappresentato da un indicatore a stelle: in pratica, più il bolide darà nell'occhio, più la considerazione della comunità nei vostri confronti salirà. Inizialmente occorre dare la precedenza alle modifiche meccaniche, visto che con una vettura poco performante vi verrebbe precluso l'accesso alle gare di categoria superiore. Nelle fasi finali dell'Underground Mode tuttavia, sarà buona cosa essere proprietari anche di un mezzo di grande impatto visivo!

Ecco la schermata dedicata alla personalizzazione meccanica ed estetica della vettura. In altre parole, la vetrina perfetta per la fiera del tamarro...

KIT ESTETICO

Spostandoci alla parte tecnica di NSFU, occorre dire che il lavoro svolto dai grafici EA è di ottimo livello sotto molti punti di vista. Le vetture sono tutte molto belle e fedeli alle loro controparti originali, anche se bisogna registrare qualche piccola flessione di qualità nella riproduzione di alcune parti da montare. Effettivamente, riprodurre alla perfezione decine di pezzi da adattare a tutto il parco macchine, non sarebbe un'impresa facile per chiunque. Piuttosto buoni anche i tracciati: anche se non molti, sono divertenti e dotati di quella personalità scenografica che restituisce un'ottima sensazione di velocità e caos continuo dovuto al traffico in movimento. Graficamente parlando dunque, tutto quello che c'è si lascia ammirare, soprattutto le auto più belle e costose. Meno esaltante la scarsità degli effetti (fumo, scintille, e così via), un po' pochini anche quando sarebbe il caso di abbondare come in occasione partenze a ruote fumanti o incidenti particolarmente distruttivi. Il sonoro, invece, si attesta su livelli altissimi e propone una colonna sonora originale di ben ventisei pezzi "rubati" ai migliori artisti sulla scena rap, hip hop, disco, techno metal e così via. Ottimi, manco a dirlo, tutti gli effetti sonori, con una nota di merito per l'effetto "lampione": una volta lanciati a tutta birra si percepisce il suono dell'aria che sbatte ritmicamen-

L'ANGOLO DEL TUNING

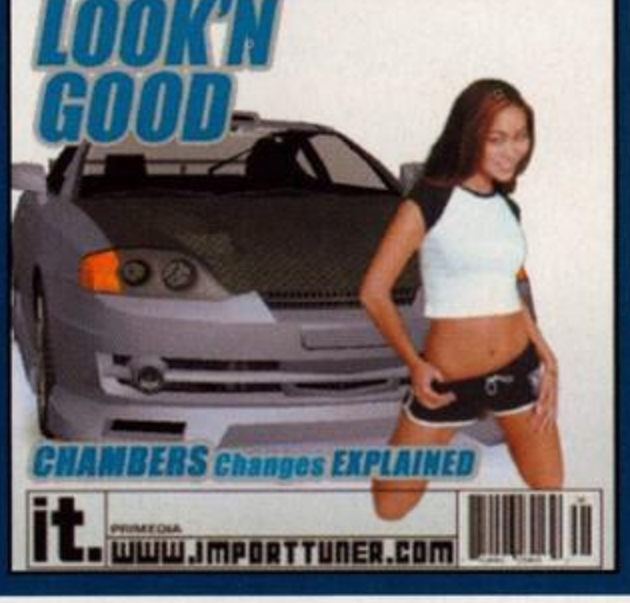
A prescindere dal mezzo posseduto, ecco un paio di consigli del nostro "Beppe", personaggio creato ad hoc per questa recensione, su dove mettere le mani per trasformare l'utilitaria con cui mammina vi portava alle elementari in una belva bruciasemafori. La prima cosa da fare è pensare alla tenuta di strada: quattro molle ribassate e una barra stabilizzatrice all'avantreno per ridurre il rollio rappresentano un bel balzo in avanti in termini di aderenza. Se volete anche qualche cavallo in più senza mettere le mani nel motore, scarico sportivo e filtro dell'aria conico garantiscono un netto miglioramento della coppia motrice. Non vi basta, e volete ottenere fino al 15% di potenza in più? Non resta che far rimappare la centralina da qualche officina specializzata. L'unico e non trascurabile difetto derivante da queste operazioni è la perdita dell'omologazione della vettura, cosa che potrebbe darvi qualche grana con Forze dell'Ordine particolarmente zelanti... (ahem, voi non mi conoscete. ndElvin)(Diciamo che sconsigliamo caldamente questo genere d'interventi... ndToSo).
Fin qui abbiamo parlato di elaborazioni meccaniche, ma il "bello", nel vero senso del termine, inizia con i kit estetici prodotti da alcune ditte specializzate. Ecco alcuni siti dove recarsi in pellegrinaggio e perdere qualche litro di bava...
www.cadamurodesign.it
www.lester.it
www.9000giri.it
www.elaborare.com

PIÙ IL BOLIDE DARÀ NELL'OCCHIO, PIÙ LA CONSIDERAZIONE DELLA COMUNITÀ NEI VOSTRI CONFRONTI SALIRÀ

▲ Prima di ogni gara potrete scegliere il livello di difficoltà della stessa, condizionando anche la quantità di denaro che intascherete in caso di vittoria.

▲ Le gare online sono uno spasso assoluto, anche se molto dipende dalla connessione che avete a disposizione.

▼ Vincere non significa solo beccarsi la grana e comprare pezzi di ricambio sempre più costosi: pensate solo alla libidine di finire sulla copertina delle riviste più importanti del settore!



COMMENTO

Questa proprio non me l'aspettavo. Alla Electronic Arts sono riusciti a fare centro, sfornando una delle migliori sorprese motoristiche di fine anno. Onestamente ero piuttosto prevenuto nei confronti di un titolo inizialmente molto lento (in tutti i sensi), in cui occorre un po' di pazienza per eliminare quella scorza di banalità che permea le prime due ore di gioco. Superato il primo impatto, avrete la possibilità di cimentarvi in sei tipi di gare differenti con una combinazione praticamente infinita di agguerritissimi avversari, che renderanno le varie competizioni una continua sfida alle vostre coronarie, già messe a dura prova dalla presenza del normale traffico cittadino. La lista dei pregi si allunga tenendo in considerazione una fisica dalla giocabilità strepitosa, una colonna sonora originale qualitativamente eccellente e una longevità pazzesca. Su tutti, comunque, spicca l'ottima calibrazione del livello di difficoltà, in perfetto equilibrio tra divertimento e frustrazione al punto da diventare una vera e propria droga mentale. Per contro, i difetti su cui il Todeskazzi e il sottoscritto ci siamo trovati d'accordo sono sì importanti, ma non impediscono a NFSU di giungere alla soglia del Top Score. Se avete un buon volantino, la mania dell'elaborazione e una buona connessione, il gioco diventa un vero must. Tirare gli schiaffi alla gente sfruttando la ladder mondiale dedicata al multiplayer (che mette insieme, per la prima volta in assoluto, utenti PC e PS2) è una cosa che non ha prezzo. Nemmeno per Master Card.

HARDWARE

Il motore grafico messo a punto da EA è discretamente pesantuccio: per andare tranquilli, munitevi di un processore a 1,5 GHz, 256 MB di RAM e una scheda video con 64 MB di memoria. Fortemente consigliati un volantino con Force Feedback e una connessione ADSL (o superiore) per giocare online!

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

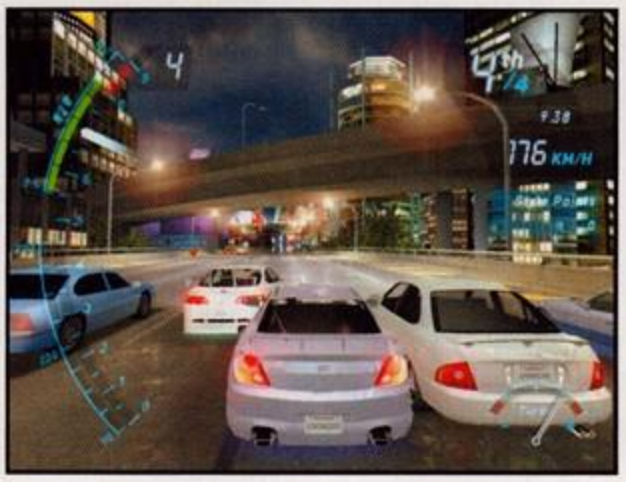
SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

89



Correndo in modalità Drag, dovrete effettuare i cambi di marcia manualmente prendendo a riferimento l'enorme contagiri in sovrimpressione sulla sinistra. Non facile, se vi trovate contromano...

te contro gli ostacoli vicinissimi alla vettura, contribuendo non poco ad aumentare la sensazione di velocità.

DIFETTI DI FABBRICA

Ho tenuto in chiusura i difetti, pochi ma piuttosto rilevanti. Il primo riguarda la mancanza dei replay visualizzabili sia in gara sia al termine della stessa, il che è un vero peccato vista l'incredibile spettacolarità di certe manovre, sorpassi e schivate ai danni degli ignari automobilisti, le cui vetture, tra l'altro, sono di qualità molto inferiore rispetto a quelle dei concorrenti. In secondo luogo, è da rilevare la più totale assenza del modello di danni, anche se pensiamo che questa scelta sia dettata dalla natura arcade del titolo. Peccato, perché se avessero implementato anche questa caratteristica, avremmo potuto gridare al miracolo. Rimane infine da citare il numero di vetture sbloccabili: saranno all'incirca una quindicina, oltre a quelle di base ovviamente. Possono anche sembrare tante, ma si sarebbe potuto fare di più per creare un parco macchine più completo. Non temete, vista la qualità di questo gioco credo proprio che la rete vedrà fiorire un discreto mercato dell'usato...

IL COMMENTO DEL TODESKAZZI

Dopo aver recensito Midnight Club II, potevo forse esimermi dal commentare il nuovo episodio della serie NFS? Lo spazio è tiranno, quindi sarò breve: Underground è un signor gioco. Come titolo di corse in sé non è male, in linea con la tradizione scanzonata e arcade di Electronic Arts, con alcune interessanti novità (drift e drag). Ma se appena appena vi ha intrigato Fast and Furious e tutto quello che ci ruota attorno, allora non potete lasciarvelo assolutamente scappare. Grafica quasi impeccabile (anche se un po' pesante per il PC), musica azzeccatissima, macchine e potenziamenti da urlo. Questo gioco, credetemi, è il nirvana del tamarro e di chi non lo è ma vorrebbe esserlo.

Tre pecche: avrei apprezzato qualche gara di giorno, o al limite all'alba, con un po' più di luce. La guida notturna stanca parecchio gli occhi, anche davanti a un monitor. L'interfaccia, la stessa della versione console, rende lungo, macchinoso e spesso irritante muoversi con il mouse nei numerosi menu di personalizzazione della vettura. Terzo: mancano i replay, in un gioco come questo a dir poco basilari...

Le visuali che potrete utilizzare sono solo tre: due da dietro la vettura e una posta sopra il cofano. Quest'ultima regala un'ottima sensazione di velocità, ma avremmo gradito anche un bel cruscotto.

SI SAREBBE POTUTO FARE DI PIÙ PER CREARE UN PARCO MACCHINE PIÙ COMPLETO

▲ La sezione con i salti in sequenza è una delle più belle dell'intero titolo. Se siete bravi e carogne potete mettere fuori gioco gli avversari più ostici imparando a tamponarli in volo!

▲ I tracciati sono pieni di cambi di pendenza, salti, viadotti e direzioni alternative: la bagarre è praticamente una costante. Non fatevi intimidire e imparate a dare la sportellata giusta al momento giusto.

PREMI I TASTI GIUSTI

TORTUGA - il covo creativo

Quiro è l'invenzione di un patito di videogames stanco di sbagliare tasto proprio nelle azioni di gioco più concitate. E' un copritasto in silicone che aderisce perfettamente ai tasti migliorando l'aderenza e velocizzando le azioni. Il colore e l'icona identificano in modo immediato le funzioni di gioco. La finestra mantiene la visibilità della lettera del tasto sottostante. Premere per credere.

PREMI I TASTI GIUSTI
QUIRO
PREMI I TASTI GIUSTI

Quiro è disponibile per tre grandi categorie di videogiochi:
FPS Sparatutto in soggettiva - RPG Giochi di ruolo - RTS Strategici in tempo reale

www.quixitalia.com

Distribuito da:

L.M.S. GRUPPO LEADER

QUIRO LO TROVI DA MEDIAWORLD E NEI MIGLIORI NEGOZI DI COMPUTER

COMPUTER DISCOUNT

Massimo "CSam" Svanoni **xam@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Volete diventare veri protagonisti della Terra di Mezzo? Correte sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Inevitable Entertainment

PUBLISHER
Vivendi Universal Games

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Testi

PREZZO
€ 54,99

SITO
www.thehobbit.sierra.com

LO HOBBIT

Lo Hobbit, la vera storia di Matteo Lorenzetti in arte Elvin, meglio conosciuto come l'hobbista (e questa la capiscono in due ma potete ridere tutti sulla fiducia).

Eh già, Hobbiville (comune di Rho) è un posto un po' noioso e il vostro Elvin non ce la fa nel modo più assoluto a vivere nella calma e nella tranquillità che gli consente il suo angolo di FragZone. È un uomo d'avventura, un uomo d'azione, non può certo starsene tutto il giorno a fare la calzetta o a tarare server impazziti. Ha bisogno di moto. È proprio allora che passa a fargli visita lo stregone Xam il Grigio, anziano barbagianni di infinita saggezza, che lo convince a perorare la causa del Re dei Nani, Ricky Babonghi (il grafico che realizza i cartoni e le cover di TGM) alla ricerca dell'immenso tesoro custodito da Tosacchio, un dragone ex-campione di pallavolo ora ritiratosi a miglior vita nella sua caverna in quel di Paullo.

Bene, come potete vedere le premesse per un titolone ci sono tutte. Ora non ci resta che gettarci nella disamina spiccia!

GIOCO D'AZIONE PER UOMINI D'AZIONE

In effetti esisteva anche un'avventura testuale creata su Commodore 64 e poi convertita per PC facente capo alla storia che abbiamo appena menzionato, ma sono passati diversi anni ed è venuto il momento di ammorbare con dell'insana azione 3D anche questo capitolo della letteratura. Ebbene sì, Lo Hobbit è nientemeno che un gioco di piattaforme contaminato da qualche elemento tipico di altri generi e invero gradito. Nei panni di Bilbo Bag... ehm, Elvin, dovrete partire dalla Contea di Rho saltellando come pazzi attraverso un mondo che più colorato di così c'è da stare male. Il feeling è da subito estremamente giocoso, se si eccettuano forse le fasi narrative, in cui viene adottato un elegante sistema a tavole, quasi un omaggio al valore storico dell'opera originale.

Ve la vedrete quindi con piattaforme e affini, e qui preciso subito che la difficoltà non risiede tanto nella disposizione di sporgenze, rupi e cordicelle, ma nell'addomesticare il sistema di controllo. I programmatori, evidentemente perplessi dinnanzi alle varie possibilità, non hanno preso una scelta decisa, offrendo supporto sia a tastiera e mouse sia ai pad. In entrambi i casi, il risul-

LA DIFFICOLTÀ NON RISIEDE TANTO NELLA DISPOSIZIONE DI SPORGENZE, RUPI E CORDICELLE, MA NELL'ADDOMESTICARE IL SISTEMA DI CONTROLLO

▲ Un momento dell'introduzione; ecco in azione Xam il Grigio (mammamia, ormai il colore dei miei poveri capelli se ne va di giorno in giorno sempre più. So che non vi frega ma per me è tragico...).

▲ I colori sono molti vivi a Hobbiville e i personaggi che vedete nascondono delle missioni secondarie. Come lasciarsele scappare?

tato non è confortante: a ciascuno dei sistemi di controllo manca qualcosa, benché le leve analogiche, che ormai sponsorizzo a ogni piè sospinto, abbiano sicuramente più carisma. A peggiorare le cose arriva un sistema di gestione della telecamera non proprio azzeccatissimo, di cui possiamo dire tutto tranne che sia preciso e diligente. In altre parole, utilizzerete veramente troppo spesso il consueto tasto per raddrizzare la visuale. Nein, nein, nein!

Oltre a saltare e attaccarsi al tram, il nostro Elvin è in grado di compiere una notevole serie di movimenti. Può infatti interagire in modo molto elementare con alcuni oggetti (spostare i classici blocchi, ad esempio) allo scopo di risolvere alcuni dei semplici enigmi di cui è corredato ciascun livello. Ancora, può utilizzare un bastone da passeggio e una spada corta (la mitica Pungolo) per attaccare il nemico in uno scontro diretto (presenti diverse combo acquisibili tramite il ritrovamento di pergamene di addestramento nel corso dell'avventura) o lanciargli sassi sul cranio da lontano. In tal caso, è disponibile anche una visuale in prima persona (che funziona male con il pad), grazie alla quale riuscirete a prendere la mira con maggior precisione, o almeno questa era l'intenzione. Durante i combattimenti vi troverete spesso e volentieri ad affrontare più di un marrano per volta e, in questo caso, dovrebbe teoricamente correre in vostro aiuto il sistema di puntamento automatico. All'atto pratico la cosa diventa un delirio, dato che non riuscirete a difendervi da nemici diversi da quello che state puntando. Se aggiungiamo a tutto ciò il fatto che i salvataggi si possono effettuare solo in corrispondenza dei famigerati Save Point, potete avere una chiara idea dello stress scaturito dalla ripetizione di alcune fasi particolarmente cattive.

Il sistema di salute del personaggio è molto semplice: partirete con 3 slot di energia, che potranno essere incrementati raccogliendo le tonnellate di gemme sparse per l'area di gioco (con le apposite pozioni, invece, potrete ripristinare il valore iniziale). Insomma, tutto come di consueto.

Si tratta di un platform, è vero, ma nessuno dei salti che vedete può avere esito mortale...

Il gioco però non è solo mazzate e salti, anzi. Possiamo dire che Lo Hobbit sa variare al punto giusto da risultare talora divertente. All'interno di ogni schema vi troverete, infatti, ad affrontare un certo numero di compiti. Generalmente dovrete raggiungere una determinata posizione e nel farlo, oltre a ricorrere alla vostra agilità, dovrete preoccuparvi di astuzia e capacità di passare inosservati (dopotutto siete un hobbit, ossia un kender se vogliamo metterla su AD&D). Ecco allora che quando il nemico si fa particolarmente massiccio (come nel caso dei tre orchi. Non dimenticate che ci troviamo di fronte alla trasposizione digitale del libro), vi converrà procedere nascondendovi dietro i vari ripari presenti, sfruttando la vostra capacità di camminare silenziosamente. Attorno a metà gioco, inoltre, potrete contare su un piccolo aiutino, che vi si proporrà nella forma di un artefatto talmente ovvio da farmi vergognare a metterlo per iscritto (lo scrivo io, allora... Xam il Grigio sta parlando dell'Unico, che altro non è se non l'anello che ha scatenato tutta la baraonda di cui si legge ne Il Signore degli Anelli. ndToSo).

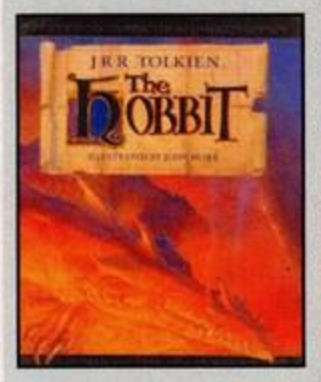
Ma come dicevo, un hobbit è anche un essere pervaso da cleptomania e, in particolare, Elvin eredita dai suoi antenati l'abilità di scassinare forzieri. A livello di gioco, la cosa viene resa con la necessità di premere il pulsante di azione in corrispondenza dello spostamento di alcuni ingranaggi, in numero crescente con il livello di

▲ Tra un livello e il successivo assisterete a dei momenti di narrazione che richiamano un vecchio libro di fiabe; molto a tema, devo dire.

▲ Gli enigmi sono piuttosto semplici: in questo caso si tratta di aprire una chiusa per innalzare il livello di alcune piattaforme.

SMAUG E COMPAGNI

Di chi sto parlando? Beh, ovviamente del dragone che Bilbo e i nani devono affrontare al termine del loro lungo viaggio (ok, mi avete smascherato, non si tratta della vostra amata carogna di Paullo...).
Lo Hobbit è un libro ambientato prima delle vicende narrate nel più noto Signore degli Anelli e rispetto a quest'ultimo può vantare una storia più snella e una mole decisamente meno considerevole (tenete in considerazione che Lo Hobbit è la



trascrizione di una storia che il buon Tolkien raccontava ai suoi figlioletti perché prendessero sonno. ndToSo). Considerato poi che secondo il sottoscritto Il Signore degli Anelli è un mattonazzo terrificante, quanto detto non risulta proprio un difetto, anzi. Questo libro contiene tutta l'atmosfera che vi potete attendere da un fantasy e tutte le situazioni tipiche che potete ritrovare poi in altri autori. Non a caso molti si sono ispirati a Tolkien nelle loro produzioni.
Insomma, se non l'avete ancora letto e vi piace il genere stiamo parlando di uno dei capisaldi e mi sa che vi tocca fare tappa da queste parti!

L'ho sempre detto che il ToSo è caustico...

POSSIAMO DIRE CHE LO HOBBIT SA VARIARE AL PUNTO GIUSTO DA RISULTARE, A TRATTI, DIVERTENTE

▼ E ora, con l'aiuto del Sole, vincerò! No, quella è un'altra storia... In questo caso ho appena raccolto il numero necessario di gemme per ottenere lo slot energetico aggiuntivo.

COMMENTO

Che vogliamo dire? Non posso certo mettermi a fare l'entusiasta parlando de Lo Hobbit. Si tratta di un platform per alcuni versi carino, ma afflitto da una serie di difetti che ne minano decisamente la godibilità e costringono in taluni casi a salti mortali pur di andare avanti. Vero è che la struttura di gioco varia abbastanza da non risultare soffocante e, in particolare, non pone le sue fondamenta esclusivamente sul terriccio – a volte friabile – del salto preciso al millimetro. Ulteriore incentivo a continuare è dato dalla fedeltà al romanzo originale, che può incuriosire tutti gli appassionati ansiosi di scoprire "come è stato messo su schermo quel dato frangente". Insomma, uno di quei giochi che si comprano essenzialmente a causa del marchio e che possono appassionare solamente i fan della serie o un pubblico estremamente giovane (il vero target di questa produzione). I vostri cuginetti, quelli che verranno al pranzo di Natale cui ci riferivamo nel corso della recensione, apprezzeranno sicuramente lo schema di gioco e le atmosfere presentate ne Lo Hobbit, ma voi, scafati giocatori sui venti/trent'anni, potreste non rimanere così affascinati da questa produzione. In definitiva, un buon modo per salvare capra e cavoli c'è: regalatelo al vostro piccolo parente e chiedeteglielo subito in prestito.

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono l'impiego di un PIII a 450 MHz o simile, con 32 MB di RAM. Necessaria poi una scheda 3D con 32 MB di memoria, compatibile con DirectX 8.1 e 1,500 GB di spazio libero su disco. Per divertirvi, procuratevi almeno un Pentium 4 (o equivalente AMD) a 1,4 GHz e 128MB di RAM. Non dimenticate pad con stick analogico... ormai vanno di moda!

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

65

difficoltà del forziere, entro un certo tempo prefissato. In questo modo potrete venire in possesso di gemme e beni assortiti, tra cui spicca il vil denaro. E che ve ne fate delle monete d'argento? Beh, potete spenderle nel classico negozio di fine livello per acquistare oggetti più o meno utili alla vostra causa.

A QUALCUNO È CASCATO IL PENNELLO

Non mi riferisco come è ovvio alle virtù del ToSo ormai sulla via del tramonto (io chiederei alla tua fanciulla, prima di parlare... ndToSo), volevo invece affrontare con voi il discorso sull'aspetto estetico. Come potete ben vedere dalle splendide immagini che accompagnano la recensione, lo stile de Lo Hobbit è estremamente cartoneggiante. La palette grafica utilizza colori chiari e saturi al limite della sopportazione e in generale tutto sa di allegria e gioco natalizio con i cuginetti di 5 anni che sono venuti per il cenone. Niente da dire su questa scelta, per carità. L'obiezione che mi sento di muovere riguarda la qualità dei modelli tridimensionali, che non brillano certo per bellezza. Accanto a personaggi abbastanza dettagliati come i troll troviamo, infatti, dei lupi poco curati, delle pianticelle troppo squadrate e delle bestiole non proprio gradevoli alla vista. Lo stesso personaggio principale è stato realizzato in modo non perfetto e alterna animazioni convincenti a momenti di smarrimento totale. Il paesaggio che fa da contorno non fa che confermare questa tesi, proponendo momenti di trance agonistica (texture che paiono dipinte) a sporadiche ricadute che lasciano presupporre una cura non proprio omogenea per tutto il gioco. In ogni caso globalmente siamo su un livello accettabile. Sotto il profilo sonoro abbiamo delle musiche ritmate per quanto riguarda le normali fasi di esplorazione, che diventano strumentali durante i combattimenti per un simpatico crescendo durante i momenti topici. Nulla di simile, ad esempio, al tema di Max Payne 2, che mi ha veramente preso. Beh, a ogni modo, a meno di non aver fatto qualche clamorosa dimenticanza direi che possiamo tirare le somme.

▼ I personaggi sono fedeli alla storia originale; questi è Kili, al servizio del Re dei Nani Ricky Babonghi.

COME TI FORZO IL FORZIERE

Volete intraprendere la promettente carriere di scassinatori nel fragile mondo dei videogiochi fantasy? Ecco il vademecum che fa per voi. Come prima cosa, munitevi di una mascherina nera (anche il collant di vostra sorella ve benone), quindi prendete un atteggiamento di astuzia con frattaglie di mistero (avete presente la mia foto a corredo della TGM Mail? Ecco, se considerate che stavo ascoltando il rumore del mare scaturito da una conchiglia avrete il quadro completo) e preparate le mani. Mentre quella rotella che vedete in alto procede garrula verso l'estremità sinistra, voi dovrete pigiare il tasto azione nel momento di volta in volta corretto per ciascun ingranaggio. Nel primo caso una ruota che gira, nel secondo dei tondini che vengono evidenziati: la caratteristica comune è l'alternarsi del colore verde. Nei forzieri più complessi troverete più di due ingranaggi a sbarrarvi il cammino ma la tecnica è sempre la medesima: tempismo!

DA METÀ GIOCO IN AVANTI, POTRETE CONTARE SU UN PICCOLO AIUTINO, CHE VI SI PROPORRÀ NELLA FORMA DELL'ANELLO IN GRADO DI RENDERVI INVISIBILI.

▲ Un bel primo piano del punto di salvataggio. Sullo sfondo potete invece ammirare ciò che rimane dei poveri troll...

▲ L'inventario annovera il conto di oggetti, denaro e movimenti speciali.

Achtung!

Hauptmann – Ihr Flugzeug brennt*

*(Traduzione: Capitano, il vostro aereo sta prendendo fuoco!)

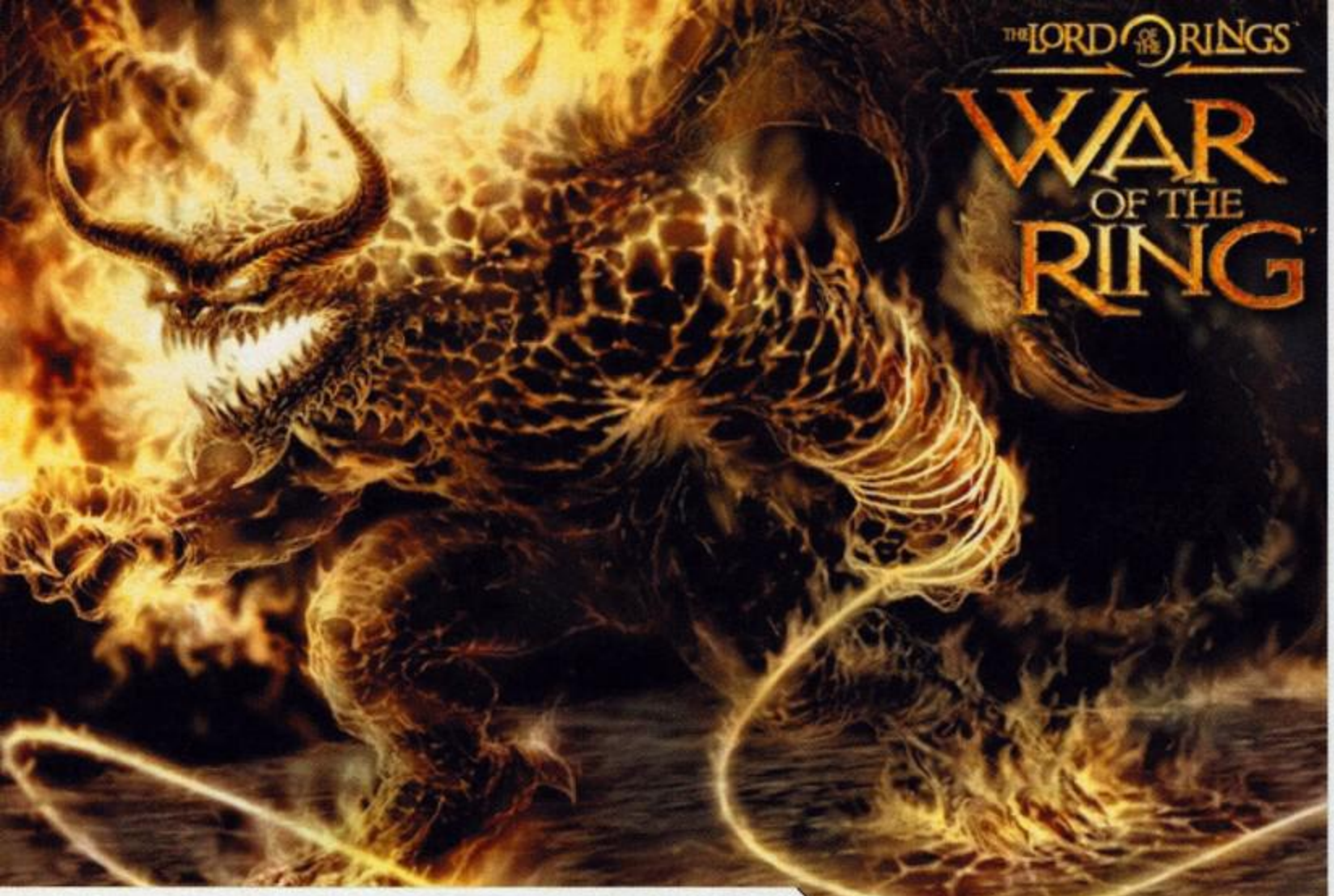
Dal creatore di Secret Weapons of Luftwaffe™, TIE – Fighter™ e X-Wing™, Lawrence Holland, un nuovo intenso gioco di azione e combattimento aereo ispirato alla Seconda Guerra Mondiale. Sei membro di uno squadrone segreto di piloti d'elite dell'aviazione alleata. La tua missione: sventare gli insidiosi piani del Terzo Reich. Piloterai oltre 20 autentici velivoli ed affronterai 30 diversi scenari di combattimento europei ed extra – europei in battaglie aria – aria e aria – terra. Nessuna esercitazione sarà necessaria: solo nervi d'acciaio, una mano ferma ed un insopprimibile desiderio di liberare il mondo dalla tirannia, missione dopo missione.

WWW.OVERNORMANDY.COM

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

XBOX PC CD-ROM SOFTWARE PlayStation 2 TOTALLY GAMES LUCAS Arts

LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. © 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. & TM come indicato. Tutti i diritti riservati. Totally Games e il logo Totally Games sono marchi registrati di Totally Games



Andrea "MAOraNza" Della Calce mao@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online trovi un forum dedicato al complesso universo creato da J.R.R. Tolkien. Corri a visitarlo!

SVILUPPATORE
Liquid Entertainment

PUBLISHER
Vivendi Universal Games

DISTRIBUTORE
Vivendi Universal Games

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 43,20

SITO
int.warofthering.com/it

IL SIGNORE DEGLI ANELLI: LA GUERRA DELL'ANELLO

Elfi, hobbit, nani, orchi, stregoni e umani: tutti coinvolti nel conflitto per la conquista dell'Unico Anello. Questo e altro solo per voi, in diretta dalla Terra di Mezzo...

Tre anelli ai Re degli Elfi sotto il cielo che risplende, Sette ai Principi dei Nani nelle lor rocche di pietra, Nove agli Uomini Mortali che la triste morte attende, Uno per l'Oscuro Sire chiuso nella reggia tetra. Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra nera scende. Un Anello per domarli, Un Anello per trovarli, Un Anello per ghermirli e nel buio incatenarli, Nella Terra di Mordor, dove l'Ombra cupa scende.
Così Tolkien apriva la sua opera omnia letteraria (l'avrei voluto mettere nel cappello, ma vista la grafica nuova, non ho potuto sgarrare in lunghezza...), quel "Il Signore degli Anelli" oramai indirizzato al giro di boa ufficiale dei cinquanta anni di vita.
Dall'avvento della trilogia cinematografica nata dal genio contorto del neozelandese Peter Jackson (non li rimpiango, ma che belli erano i tempi di Bad Taste, Meet The Feebles e Braindead?), i giochi ispirati alla storia del Signore degli Anelli sono arrivati puntuali, così come è arrivata puntuale la solita "grana": oltre ai titoli ispirati alla pellicola, sono sbarcati sui nostri PC anche quelli commissionati dalla Tolkien Enterprise, basati sulle opere letterarie originali. Il risultato è un misturone di videogiochi dallo stesso tema ma con sviluppatori e approcci alla saga differenti.
Dopo il poco brillante "La Compagnia dell'Anello", Sierra ha deciso di abbandonare il filone degli action adventure in terza persona puntando tutto in una nuova direzione.
Il secondo gioco della serie, infatti, rientra nella categoria degli strategici e sfrutta il motore di Battle Realms, non certo innovativo ma sicuramente valido. La Guerra dell'Anello è un RTS di

Questo è solo uno degli esempi di che cosa si può fare impiegando i punti fato in battaglia!

LA GUERRA DELL'ANELLO È UN RTS DI STAMPO CLASSICO ED È AMBIENTATO NEI CAMPI DI BATTAGLIA DELLA TERRA DI MEZZO

▲ Come in ogni strategico che si rispetti, è possibile selezionare dei gruppi e assegnar loro un numero poi facilmente richiamabile da tastiera.

▲ Le missioni a tempo sono molto divertenti e non particolarmente frustranti. Inoltre, alcuni scenari sono davvero suggestivi...

stampo classico ed è ambientato nei campi di battaglia della Terra di Mezzo, un posto in cui mai nessuno sviluppatore si era ancora avventurato. Per la prima volta, infatti, potremo guidare gli eserciti di Gondor e Mordor, elfi, orchi e addirittura gli eccezionali personaggi tratteggiati dalla penna di JRR. Le campagne a nostra disposizione sono due ma, benché non sia presente alcun tipo di vincolo, consigliamo a tutti di cominciare a giocare le avventure delle armate "benevole" prima di quelle "maligne". I fan della saga troveranno subito una certa familiarità con i personaggi. Già dalle prime missioni, infatti, si è in grado di comandare Gimli, Legolas, Aragorn, Boromir e interagire con Gollum e i cavalieri Naz'gul. Sotto questo punto di vista, il fascino di questa produzione si fa sentire eccome...

Lo stile delle missioni è abbastanza simile a quello già visto in Warcraft III (e, ovviamente, in Battle Realms visto che gli sviluppatori sono gli stessi). Alle classiche situazioni di "costruisci, ammassa e devasta", oramai demodé, si affiancano scenari di più ampio respiro che rendono l'azione di gioco leggermente più varia e meno meccanica. Ci troveremo quindi ad affrontare missioni di ricerca, altre di supporto, altre ancora a tempo... insomma, un bel biglietto da visita, non c'è che dire. Per quanto riguarda la gestione delle unità, siamo sul "tradizionale andante". Due risorse da far recuperare ai propri uomini, potenziamenti di armi e strutture e, più in generale, niente che non si sia già visto da altre parti. Qualche differenza tra le due fazioni però c'è: gli orchi, per generare il costo di mantenimento necessario ad aumentare il numero di unità a disposizione, devono avere degli schiavisti, mentre agli umani bastano degli edifici adibiti a tale compito...

Sia che giochiate dalla parte del Bene, sia che optiate per quella del Male, dovrete comunque preoccuparvi di collezionare dei "punti fato". Una volta che ne avrete messi da parte a sufficienza, potrete convertirli in magie o poteri addizionali da scaricare sul campo di battaglia. In pratica è come se gli eroi non avessero un potere unico "finale" più potente (come quelli di Warcraft III per esempio), ma una serie di abilità, più o meno "cattive", da utilizzare come preferite.

Le missioni non devono essere affrontate sempre rigorosamente in un ordine ben preciso e spesso si avrà la libertà di scegliere in quale scenario cimentarsi. Generalmente, le varie missioni sono scollegate tra loro, ma si riallacciano al filo narrativo della saga del Signore degli Anelli e, più in generale, della Terra di Mezzo. La longevità generale non è incredibile, visto che, tutto sommato, le missioni sono una ventina (anche se con tre livelli di difficoltà tra cui scegliere). C'è da ammettere, però, che battaglie come quella al Fosso di Helm sono evocative al punto da far dimenticare le magagne di un engine che graficamente fa anche la sua figura, ma è pesantissimo. A risollevare il parametro longevità troviamo anche un potente editor e un multiplayer bello massiccio, con un sacco di modalità di gioco divertenti. In definitiva, insomma, questo La Guerra dell'Anello non è sicuramente il gioco dell'anno, ma rappresenta un buon compromesso che dovrebbe accontentare sia gli appassionati della saga, sia gli amanti degli strategici senza troppe pretese.

LE MISSIONI NON DEVONO ESSERE AFFRONTATE SEMPRE IN UN ORDINE BEN PRECISO E SPESSO SI AVRÀ LA LIBERTÀ DI SCEGLIERE IN QUALE SCENARIO CIMENTARSI

▲ Un bel primo piano del colonnello degli orchi dell'esercito di Sauron, Grishnàkh. Sebbene la definizione non sia eccezionale, i piccoli modelli poligonali fanno il loro lavoro.

▲ In alcune missioni in cui non è possibile costruire migliorie per le proprie truppe, quando queste si comporteranno particolarmente bene verranno "promosse" con aggiornamenti gratuiti.

COMMENTO

Affascinante e, a tratti, molto coinvolgente. La Guerra dell'Anello è l'ennesimo titolo legato a una licenza de Il Signore degli Anelli e, per quanto non possa contare sull'impatto emotivo e commerciale dei giochi ispirati al film, rimane pur sempre un capitolo importante nella trasposizione della letteratura "tolkieniana" nel formato digital-videoludico.

A livello di strategia vera e propria, ci troviamo di fronte a un prodotto completo a metà: forse a causa della poca fluidità dell'engine, le situazioni che richiedono l'impiego di moltissime unità sulla mappa determinano dei rallentamenti micidiali anche con una scheda grafica abbastanza potente. Per quanto riguarda la struttura di gioco, La Guerra dell'Anello è un titolo che prende a piene mani dal passato e dal presente degli strategici, anche se il paragone con l'attuale re della categoria, Warcraft III, è impossibile da evitare. Malgrado tutto, il gioco tolkieniano non ne esce con le ossa rotte, ma alcuni limiti lo penalizzano brutalmente. Insomma, di missioni in cui fare "massa" e disintegrare i nemici ne abbiamo un po' piene le tasche... Inoltre, la lunghezza della versione riservata al giocatore singolo non è proprio eccezionale: solo dieci missioni per campagna e non tutte impegnative. Per contro, l'ambientazione, la possibilità di guidare dei personaggi di indubbio fascino, nonché l'hype generato dalla trilogia cinematografica, rendono questo La Guerra dell'Anello un titolo non imprescindibile, ma piacevole. Sorpresina!

HARDWARE

I requisiti minimi prevedono un processore Pentium a 800 MHz, 256 MB di RAM, una scheda acceleratrice 3D con 32MB (Geforce o ATi Radeon come minimo), un sistema operativo Windows 98/ME/2000/XP, 2 GB di spazio libero su Hard Disk, un lettore CD-ROM 8X e le librerie DirectX 9.0 (comunque presenti sul CD). Ovviamente è caldamente consigliata una connessione a banda larga per le partite online.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

71

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vai su TGM Online: dall'area download potrai scaricare il trailer promozionale di Chicago 1930!

SVILUPPATORE
Spellbound Studios

PUBLISHER
Wanadoo

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 36,90

SITO
www.wanadoo-edition.com

CHICAGO 1930

Nella vecchia Chicago, tra palazzi e gentaglia di ogni tipo, qualcosa di sporco si agita nell'ombra.... A questo punto, i casi sono due. O prendete le armi della giustizia e del piombo per dare a questo qualcosa una lezione da ricordare o.... quel qualcosa di sporco siete voi!

Credo non ci sia bisogno di parlare dei gangster in giacca e cravatta, delle grandi città americane nel periodo del crack della borsa, dei locali in cui si vendevano alcolici sottobanco. Il cinema e la televisione ci hanno abituati a sufficienza a queste atmosfere un po' cupe e un po' underground, che fanno ormai parte del patrimonio comune.
La Wanadoo Edition ci permette ora di vivere quei tempi con questo nuovo titolo degli Spellbound Studios, già autori di prodotti come Desperados e Robin Hood – The Legend of Sherwood. Questa nuova creatura, è bene che lo sappiate subito, non si discosta molto dai suoi "genitori" naturali, almeno per quanto riguarda la struttura di gioco.
In Chicago 1930 dovremo scegliere se schierarci con la Mafia o con la polizia e compiere delle missioni di svariata natura (uccidere degli avversari, scortare dei personaggi importanti, infiltrarci in un posto sorvegliato e via dicendo) utilizzando un piccolo gruppo di personaggi, con un'impostazione non dissimile da quella di un qualsiasi RTS. La differenza sta nel fatto che qui sono molto più importanti i singoli individui che non la truppa al completo. Ciascun componente del gruppo è dotato, infatti, di un equipaggiamento specifico (che andrà assegnato prima della missione) e di abilità personali nel combattimento (a distanza o corpo a corpo), nel curare i compagni e nel condurli, che si riflettono direttamente in gioco.
Come notavo poco sopra, la struttura delle missioni è parecchio lineare: per portarle a termine non dovrete fare altro che parlare con alcuni personaggi (riconoscibili per un'icona che compare loro vicino) e seguire le indicazioni che vi verranno fornite. Capita spesso che vengano

Il mirino che vedete serve per indicare il bersaglio del vostro fuoco. La possibilità di controllare più gangster/poliziotti contemporaneamente, permette di "creare" dei simpatici colabrodo.

IN CHICAGO MANCA LA LIBERTÀ DI POTER AFFRONTARE LE MISSIONI IN UN MODO DIVERSO DA QUELLO PENSATO DAI PROGRAMMATORI

▲ Frugare nelle case/appartamenti altrui è una parte fondamentale del gioco. Talvolta questi posti sono sorvegliati da qualcuno e spesso nascondono oggetti interessanti o indispensabili.

▲ Quando i poliziotti faranno fuoco in zone particolarmente popolate, vedrete tutti (tranne i nemici) alzare le mani e arrendersi. Vi state chiedendo dove sono i nemici? Guardate a terra...

GLI ATTREZZI DEL BRAVO PICCIOTTO

Cosa serve per mettere a ferro e fuoco una città? E cosa serve per proteggerla? A riprova del fatto che gli opposti si attraggono, servono praticamente le stesse cose.

ARMI DA FUOCO
Si va dalle pistole alle mitragliatrici, passando per i fucili. Sono armi indispensabili, ma hanno i colpi contati e tendono a esaurirsi sempre nel momento peggiore. È sempre bene caricare di munizioni almeno un membro della squadra, per avere una riserva a uso rapido in caso di bisogno.

ARMI NON LETALI
Si tratta di armi da mischia che non uccidono il nemico. Chi ne viene colpito si limita a svenire e rinviene dopo pochi minuti. Per neutralizzare completamente il soggetto, quindi, dovrete legarlo o ammanettarlo. Ah, se siete gangster, non dimenticatevi di nasconderlo lontano dai luoghi "pubblici": se qualcuno dovesse notare un tizio legato in mezzo a una stanza, darebbe l'allarme.

ARMI DA MISCHIA LETALI
Come sopra, ma queste uccidono davvero. Necessitano di avvicinamento all'avversario, ma lo stendono in maniera permanente. Da sostituire alle armi non letali appena possibile.

VARIE & EVENTUALI
In questa categoria rientrano gli oggetti più disparati. Tra l'altro, cambiano a seconda che usiate la polizia o i gangster. Alcuni ammennicoli sono diversi ma hanno un uso comune (le manette dei poliziotti e le corde della mafia, all'atto pratico, fanno la stessa cosa), mentre altri sono esclusivi e non hanno corrispettivi (le mazzette per corrompere la gente sono tipiche dei criminali). Altri oggetti ancora sono uguali per tutti, come gli indispensabili medikit, utilissimi per curare un compagno svenuto.

aggiunti degli obiettivi addizionali nel corso dei livelli, soprattutto quando penserete di avere ormai superato il grosso dei problemi. Anche il combattimento si svolge in maniera decisamente lineare: potete selezionare un qualsiasi numero di membri della vostra squadra creando un "campo" con il movimento del mouse (come accade nei vari RTS), per poi spedire tutti all'attacco, appassionatamente. Il problema sta nel fatto che, di base, le armi di cui gli uomini sono dotati non vengono impugnate automaticamente al momento dello scontro e starà a voi impartire l'apposito comando, che purtroppo può essere dato a un singolo individuo per volta. Questo è problematico per le armi da mischia, dal momento che se un gangster (o un poliziotto) ne impugna una non può essere inserito in uno dei gruppi di cui parlavamo poco fa, pena il rinfodero dell'arma. Questo, se ci pensate, rappresenta un bel problema, perché impedisce effettivamente di attaccare un nemico con più di un omino per volta (beh, potete anche attaccare con tutti, ma selezionandoli uno per uno, con evidente perdita di tempo). Inoltre, ogni tanto si verificano delle cose quantomeno bizzarre: per esempio, può capitare che non si riesca a colpire con un'arma da mischia un nemico dotato di un'arma da fuoco. Strano, non trovate?
Uno dei punti di forza di Chicago 1930 è la varietà: innanzitutto perché le missioni da compiere cambiano a seconda dello schieramento scelto (e ci mancherebbe!), in secondo luogo perché sono effettivamente molte e ben pensate. Quello che manca, però, è la libertà di poterle affrontare in un modo diverso da quello pensato dai programmatori. Ogni livello, infatti, ha una sola soluzione possibile e non lascia spazio a divagazioni "personali". In altre parole, la componente strategica viene spesso menomata da se stessa.
Questi problemi rischiano a volte di nascondere i pregi del gioco, da ricercarsi in una buona atmosfera e nella varietà di missioni ed equipaggiamenti, che mantengono vivo l'interesse. In fin dei conti, Chicago 1930 è un titolo che si basa su una buona idea, ma è appesantito da alcuni problemi che avrebbero potuto essere risolti con un pizzico di attenzione in più.

PUÒ CAPITARE CHE NON SI RIESCA A COLPIRE CON UN'ARMA DA MISCHIA UN NEMICO DOTATO DI UN'ARMA DA FUOCO. QUANTOMENO BIZZARRO...

▲ Gli avversari, in alcune situazioni, dimostrano scarso acume tattico e potrete tranquillamente arrivare loro alle spalle senza problemi. Utile se non possedete armi da fuoco con le quali stenderli stando a distanza.

▲ Tramite questa schermata, potrete decidere come fare evolvere i membri della vostra squadra. Potrete, in altre parole, distribuire fra di loro l'esperienza ottenuta.

COMMENTO

Questa versione anni '30 di Desperados e Robin Hood riesce a trovare una sua collocazione, ma lascia comunque spazio a moltissimi miglioramenti. Tecnici, innanzitutto: a parte la musichetta ripetitiva (che, in realtà, è una costante di RTS e derivati), bisogna dire che anche la grafica soffre di una certa povertà. Non tanto nella realizzazione effettiva di sprite ed elementi dello scenario (che è, tutto sommato, nella media), quanto piuttosto nell'utilizzo continuo e ripetitivo degli stessi. A volte, l'unico modo per distinguere uno dei vostri da un nemico è il colore della giacca. Non sarebbe stata una cattiva idea nemmeno ottimizzare la gestione della squadra, evitando che le armi da mischia venissero rinfoderate quando si seleziona più di un componente. Assolutamente inspiegabile, infine, l'immunità selettiva, che rende certi nemici "immortali" di fronte a certe armi. Nonostante queste magagne, Chicago 1930 ha un suo perché nella varietà delle missioni e nello sviluppo ben pensato delle stesse (che mostra però il rovescio della medaglia in uno schematismo dei compiti eccessivo). Di certo piacerà a chi ha amato i due succitati titoli, che possono esserne considerati i predecessori ideali; gli altri, però, dovranno entrare nell'ottica di idee di correggere "manualmente" qualche difetto del sistema di controllo.

HARDWARE

Per giocare a Chicago 1930 vi bastano un processore a 800 MHz (consigliata una CPU a 1,2 GHz), 128 MB di RAM (caldamente consigliati 256 MB) e una scheda grafica con almeno 32 MB di memoria video. Al solito, i sistemi operativi supportati sono Windows 98, 2000, ME e XP.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

65

Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@xenia.it

www.tgmonline.it

Cerchi gente da sfidare in multiplayer? Corri sulla Fragzone di TGM Online

SVILUPPATORE
Monolith

PUBLISHER
Vivendi Universal Games

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Manuale

PREZZO
€ 29,90

SITO
nolf.sierra.com

CONTRACT J.A.C.K.

Vi piacciono i prequel? Personalmente non li trovo il massimo della vita perché non credo abbia molto senso giocare a qualcosa di cui, bene o male, si conosce già il finale. E la suspance? Il pathos? Il gusto del colpo di scena balzabecco?

Evidentemente alla Monolith non sono del mio stesso avviso e hanno pensato, per salutare degnamente il Jupiter Engine già visto all'opera nell'ottimo No One Lives Forever 2, di introdurre nella serie un losco figuro al soldo dell'organizzazione criminale meno organizzata della storia, rendendolo protagonista di un'avventura da collocare temporalmente tra il primo e il secondo NOLF.

Quest'anno quindi, invece della bella e letale Cate Archer, vi beccate Jack, un sicario dal passato misterioso assunto dal perfido Volkov. La trama del gioco in single player si dipana attraverso varie locazioni (Malta, Cecoslovacchia, Italia e la Luna) e vede Jack alle prese con una nuova banda di matti italici, conosciuta con il nome di "Danger Danger" e capeggiata da un boss il cui nome è tutto un programma: "il Pazzo".

I suoi uomini tenteranno di impossessarsi dei preziosi segreti tecnologici relativi alla conquista dello spazio (intravisti nella prima avventura della saga) e, garantisco di persona, vi daranno parecchio filo da torcere. Riuscirà il nostro simpatico assassino a pagamento a difendere gli interessi della H.A.R.M?

IN CONTRACT J.A.C.K. IL CONFLITTO A FUOCO E LA RICERCA DI MEDIKIT E MUNIZIONI ASSORBONO L'ATTENZIONE DEL GIOCATORE PER IL 90% DEL TEMPO

Se i cattivi sono italiani, poteva mancare una bella sparatoria al paesello? Non temete, nemmeno voi riuscirete a non sparare alla statua!

▲ Vi ricordate gli adesivi della "Cosmic" che avevano tutti i vespini nei primi anni ottanta: se pensavate fossero troppo avanti, sappiate che già nel 1968 qualcuno aveva fatto di meglio!

▲ Uno dei classici marchingegni di tortura vi permetterà di seviziare per bene questo poveraccio: è un mafioso con gli attributi però, e dovrete abbrustolirlo a dovere prima che si metta a cantare come Renato Caruso.

CATE DOVE SEI?

Contract J.A.C.K. è uno shooter in soggettiva abbastanza convenzionale, chiaramente ispirato ai due titoli (No One Lives Forever, e No One Lives Forever 2) che più di ogni altro hanno fatto la fortuna della Monolith. Stiamo parlando di due prodotti di altissimo livello, che presentavano un'efficace parodia delle spy story made in '60. Il primo NOLF poteva contare su una notevole varietà di situazioni da affrontare, mentre il secondo introduceva un interessante sistema di crescita delle capacità della protagonista, associato a parecchie sezioni in cui occultarsi agli occhi del nemico era fondamentale per la buona riuscita della missione. Invece di continuare il trend, i game designer hanno cambiato completamente direzione, concentrandosi quasi esclusivamente sull'azione vera e propria. Contract J.A.C.K., infatti, risulta ripulito da moltissimi fronzoli tipici della serie (sezioni stealth, crescita del personaggio, briefing, dialoghi, ricerca di oggetti e indizi), cosa questa che lo ha trasformato in un gioco in cui il conflitto a fuoco e l'esplorazione delle locazioni alla ricerca di medikit e munizionamento assorbono l'attenzione del giocatore per il 90% del tempo. In pratica, avanzerete in stile rullo compressore, triturando tutti i nemici che compaiono a video e generando bagni di sangue di tarantiniana memoria. Inizialmente la cosa è esaltante, ma presto ci si rende conto che la quasi totale assenza di stacchi dedicati all'esplorazione, alla raccolta di oggetti e alle azioni stealth rendono il tutto un po' monotono. Unici diversivi, il classico livello sulle motoslitte, la variante a bordo di un vespino, e una esilarante sezione di "tiro al mafioso" nello spazio. Con queste premesse, viene maggiormente evidenziato il contrasto tra un gameplay furioso ma ripetitivo e il sapiente mix di situazioni che tutti avevamo sperimentato con soddisfazione fino a oggi. Le armi sono bene o male le solite già impiegate in precedenza (a parte qualche novità illustrata nell'apposito box) e il loro utilizzo è sempre divertente, soprattutto quando nella mappa abbondano munizioni e nemici. Sono purtroppo assenti i famosi spy gadget di Miss Archer, come la cintura-arpione, il disattiva-telecamere, o il mai dimenticato profumo soporifero. Ok, Jack non è una spia al servizio di Sua Maestà e, considerato il suo approccio alle missioni, il loro utilizzo sarebbe stato quantomeno discutibile: nonostante questo, credo che proverete anche a voi un po' di nostalgia non vedendo il gattino esplosivo...

Che dire? Al servizio di controinformazioni della H.A.R.M. non è mai mancato un certo senso dell'umorismo. Come si può volere "preferibilmente morta" una fanciulla così carina?

UN'OTTIMA CARATTERIZZAZIONE

I cambiamenti non hanno fortunatamente investito lo spirito del gioco, che risulta ancora intriso di elementi rubati agli spy movie anni '60. Musiche, abbigliamento e ambienti si rifanno, infatti, al classico stile "oldie but goldie" tipico della serie. Ambientazione a parte, è la caratterizzazione dei vostri avversari il punto forte del gioco. Nonostante i famosi scagnozzi della H.A.R.M. siano già stati abbondantemente presi in giro nel primo NOLF, non possiamo dire che i loro rimpiazzi abbiano alzato la media del quo-

LE ARMI

Per contratto, ogni volta che recensiamo un FPS siamo costretti a scrivere il consueto box dedicato alle armi: da questo punto di vista, Contract J.A.C.K. ricicla abbondantemente l'arsenale di casa Monolith, introducendo qualche elemento inedito. Vediamo quale...

DESERT EAGLE
Classico cannone dall'elevata potenza di fuoco: rapido e preciso. Unico dubbio, la sua effettiva presenza a fine anni sessanta.

CYCLONE LASER
Vi ricordate del caro vecchio disintegratore? Bene, scordatevi la sua forma panciuta e preparatevi alla versione ultra moderna: molto meno potente ma dal ritmo di fuoco ineguagliabile. E funziona anche sulla terra!

DISINTEGRATORE
Solo cinque colpi: lo puntate, premete il tasto sinistro del mouse e tanti saluti al cattivo. Pratico e divertente, peccato sia disponibile in quantità limitata.

VESPA
Alla Monolith hanno capito tutto: prendete un normalissimo vespino di colore rosso, montate due mitragliatrici sulle bandelle anteriori e nessuno oserà mandarvi a quel paese se gli impennate di fronte agli occhi.

I CAMBIAMENTI NON HANNO FORTUNATAMENTE INVESTITO LO SPIRITO DEL GIOCO, CHE RISULTA ANCORA INTRISO DI ELEMENTI RUBATI AGLI SPY MOVIE ANNI '60

▲ Il consueto viaggetto nello spazio prevede una sana dose di combattimenti nei corridoi di un'improvvisata base lunare...

▲ ... della cui integrità non mi preoccuperei molto.

▼ Come in ogni Spy Story che si rispetti, non manca la supermegagrotta segreta con tanto di piattaforma d'atterraggio per gli elicotteri. Esilarante il commento via interfono de "Il pazzo"!

COMMENTO

Lo ammetto senza girarci troppo intorno: da bravo fan della serie, CJ mi ha un po' deluso. Non tanto perché il gioco in sé non sia valido, quanto perché, con due pesi massimi come NOLF e NOLF 2 presi a termine di paragone, le lacune a livello di gameplay vengono fuori nel giro di una mezz'oretta. A causa della ripetitività dell'azione di gioco e delle ambientazioni, credo che in molti finiranno per considerare CJ un bicchiere mezzo vuoto, soprattutto se hanno apprezzato quanto già visto nei primi due NOLF.
I novizi e tutti coloro i quali non esigono un'azione raffinata a tutti i costi, dovrebbero invece considerare seriamente l'acquisto di un prodotto in ogni caso divertente, che potrebbe rivelarsi un'ottima scusa per ripescare i capitoli passati. Dato dunque per scontato il cambio di direzione in termini di giocabilità, non è detto che l'onesta longevità dei sette livelli ne debba risentire per forza, soprattutto se volete solo ridere e menare le mani senza mettervi ad aprire ogni cassetto per cercare il gadget della situazione. Oltre a questo, risollevano le sorti del gioco il prezzo sotto la media, l'inclusione del tool di sviluppo per creare modification e la possibilità di giocare alle spie online. Vista la concorrenza e lo scarso successo dei predecessori in questo campo tuttavia, non mi aspetterei un massiccio supporto online in terra nostrana.

HARDWARE

Il Jupiter Engine si distingue per la sua grande adattabilità: le specifiche minime parlano di un processore da 500 MHz con 128 MB di RAM e scheda video con 32 MB. Si comincia a ragionare con processori da 1.5 GHz, equipaggiati con schede video con 64 MB di VRAM (dalla Radeon 9000 o GeForce 4 Ti in su) e 256 MB di memoria.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

73

La base militare cecoslovacca è una delle parti più noiose dell'intero gioco: orde di nemici senza un attimo di tregua. Fortunatamente, poco dopo...

... troviamo l'immancabile sezione sulla motoslitta, anch'essa opportunamente modificata!...

ziente intellettivo. Come nella migliore tradizione, i nemici sono accomunati da una manifesta stupidità di fondo, che emerge in tutta la sua spettacolarità nei dialoghi a cui spesso assisterete. In altre parole, è come guardare un'interminabile – e sensazionale – sit com. I discorsi spaziano dal come catturarvi, alle beghe sindacali all'interno dell'organizzazione, per finire con gustose disquisizioni sulla moralità dei comportamenti di alcuni compagni.
Gli stessi concetti valgono per i membri della Danger Danger, molto meno educati della loro controparte russa rappresentata dalla H.A.R.M., o della banda di mimi francese apparsa in NOLF 2. In un paio d'occasioni, gli sceneggiatori sono fatti prendere la mano con dialoghi la cui italianità non lascia dubbi d'alcun genere. In altre parole, il sentirsi mandati a quel paese nella nostra lingua strappa più di un sorriso.

PER GIOVE!

Giunti al termine della recensione, diamo un'occhiata alla parte tecnica di CJ, i cui pregi si ricollegano direttamente all'utilizzo del Jupiter Engine realizzato dalla Monolith, evoluzione del glorioso Lithtech alla base di una valanga di Shooter in prima persona prodotti dal 1998 fino all'anno scorso. Prendendo NOLF 2 come riferimento, salta immediatamente agli occhi la minor cura con cui CJ è stato realizzato: sebbene il motore grafico sia identico e la qualità delle texture di edifici e personaggi si attesti su livelli più che buoni, ci si accorge presto dell'assenza di molti particolari di rilievo. Innanzitutto sono sparite le splendide scene d'intermezzo realizzate con il motore del gioco, che un anno fa mostrarono le potenzialità grafiche del neonato Jupiter. Gli stacchi tra una sezione e l'altra sono spesso netti e immediati, accompagnati solo dalla voce di Volkov o dei vostri nemici mentre vi guidano/minacciano/irridono attraverso i livelli di gioco. Un altro passo indietro è rappresentato dalla discontinua qualità delle mappe, soprattutto a causa della notevole ripetitività di strutture e arredamenti: in fatto di puro design, l'intero livello cecoslovacco sembra un interminabile magazzino caratterizzato dalle stesse mensole, casse, e pacchi.
Lo stesso discorso vale per la sezione sulla Luna, riscattata però da un'atmosfera decisamente migliore.
Il reparto audio invece è valido come sempre, con grandi quantità di parlato ed effetti "speciali" (il rumore dell'AK-47 però non mi pare il solito). Idem dicasi per la colonna sonora, basata sul classico lounge style sempre piacevole da ascoltare anche nelle situazioni più concitate.
Andiamo insieme al commento?

SEBBENE LA QUALITÀ DELLE TEXTURE DI EDIFICI E PERSONAGGI SI ATTESTI SU LIVELLI PIÙ CHE BUONI, CI SI ACCORGE PRESTO DELL'ASSENZA DI MOLTI PARTICOLARI DI RILIEVO

▲ La sezione di tiro a segno nello spazio non brilla certo per originalità (praticamente siete fermi e dovete sparare agli ometti in tuta rossa). Tenete d'occhio il razzo sullo sfondo e guardate cosa succede all'ultimo che esce...

▲ Iniziare a livello hard è veramente dura: un gruppetto di malavitosi vi renderà la vita molto difficile, dal momento che loro hanno munizioni da buttar via, voi no.

NELLA GUERRA
CHE CAMBIÒ
IL MONDO...

NESSUNO COMBATTÈ DA SOLO

"IT IS THE NEW
MEDAL OF HONOR
BUT 10 TIMES BETTER"
- PC ZONE

"THE MOST INTENSE
WWII SHOOTER EVER!"
- PC GAMER

CALL OF DUTY™

24 MISSIONI – ATTRAVERSO 4 EPICHE CAMPAGNE
ED UN SOLO OBIETTIVO – BERLINO

WWW.CALLOFDUTY.COM

PC CD

LEADER

infinity ward

© 2003 Activision, Inc. and its affiliates. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and Call of Duty is a trademark of Activision, Inc., and its affiliates. All rights reserved. Developed by Infinity Ward, Inc. This product contains software technology licen sed from Id Software ("Id Technology"). Id Technology © 1999-2000 Id Software, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ACTIVISION

SOUNDS BEST ON
Sound BLASTER 24-bit ADVANCED HD

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vuoi giocare con il demo ufficiale di Beyond Good & Evil? Puoi scaricarlo da TGM Online!

SVILUPPATORE
UbiSoft

PUBLISHER
UbiSoft

DISTRIBUTORE
UbiSoft

MULTIPLAYER
Assente

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 48,50

SITO
beyondgoodevil.com/uk

REVIEW

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

BEYOND GOOD & EVIL

C'è del marcio a Hyllis: cosa vogliono veramente le Squadre Alpha? Sono davvero preposte alla difesa della popolazione civile? Cosa si cela dietro l'invasione aliena? Per rispondere a queste domande, Jade dovrà andare oltre il bene e il male....

REVIEW

Quando si ha alle spalle un successo commerciale come Rayman, non è facile mettersi in discussione. L'uomo-melanzana è uno dei pochi protagonisti di platform europei ad avere conquistato una posizione di rilievo sia su console sia su computer, e difficilmente si riesce a mettere a segno due volte un colpo del genere. Se non altro, quindi, potremo dire che Michel Ancel, il creatore della saga piattaformica targata UbiSoft, non manchi certo della volontà di provare qualcosa di nuovo.

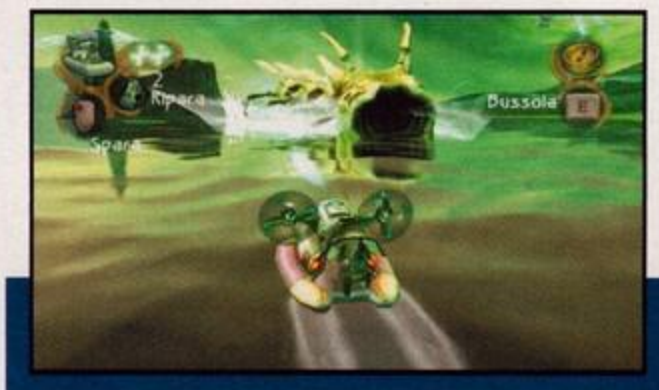
Ed è con questo spirito che ha affrontato la lavorazione di Beyond Good & Evil. Un progetto ambizioso, che, del suo creatore, tradisce la predilezione per Indiana Jones, riprende lo stile cartoonesco e, nei limiti del possibile, rinverdisce la preferenza per gli ambienti ristretti e i macchinari dall'aspetto (e dal funzionamento) bizzarro.

Beyond Good & Evil narra la storia di Jade, una reporter che vive sul pianeta chiamato Hyllis e che si occupa di mantenere un orfanotrofio. Quando il mondo viene attaccato dai soliti alieni xenomorfi schifidi e mangiauomini, l'organizzazione militare delle Squadre Alpha si propone di difenderlo. Ma la nostra eroina scopre ben presto che l'atteggiamento degli Alpha è solo una facciata: in realtà, sono in combutta con l'invasore! Che fare, allora? Semplicemente, usare la propria abilità con la macchina fotografica per smascherare i fedifraghi.

Partendo da queste premesse, Beyond Good & Evil si sviluppa come un action/adventure in terza persona, nel quale prendete il controllo di Jade e affrontate diverse missioni a metà tra il platform e il puzzle game. Di platform, in realtà, c'è veramente poco, visto che il personaggio salta automaticamente quando deve farlo e compie diverse altre azioni senza che dobbiate effettivamente impartire dei comandi. Dai puzzle game, invece, BG&E eredita solo alcuni enigmi, per la verità parecchio semplici (premere l'interruttore, spostare l'oggetto, spingere il carrello e via di questo passo). A queste tipologie di gioco, però, se ne affiancano diverse altre, generalmen-

Accanto ai colpi standard, Jade può caricare di energia il proprio bastone e sferrare così un attacco particolarmente potente, con gran spreco di effetti speciali.

BEYOND GOOD & EVIL SI BASA SU DUE CARATTERISTICHE ESSENZIALI: LA MACCHINA FOTOGRAFICA E IL MAIALE



▲ Il misero cannoncino sul vostro aliscafo sembra inerme contro quell'enorme verme ossuto acquatico. Ma non preoccupatevi: la vostra arma e la voglia di ucciderlo sono tutto ciò che vi serve.

▲ Il gioco delle tre carte! O quasi. Il meccanismo è simile, ma dovrete scovare una pietra sotto una cupola. Un giochino facile, finché puntate cifre esigue, ma difficile se ci andate pesanti.

te correlate ad alcuni sottogiochi che dovrete affrontare nel corso dell'avventura. BG&E, infatti, è un titolo che richiede una discreta quantità di esplorazione, non tanto nei numerosi dungeon o edifici chiusi in cui dovrete avventurarvi, quanto piuttosto nelle zone "anticamera", ovvero quelle che vi permettono di accedere alle missioni vere e proprie. Tali zone sono popolate di persone, parlando con le quali potrete essere sfidate a dei sottogiochi (ne vedete qualche esempio nelle foto).

BG&E si basa su due caratteristiche essenziali: la macchina fotografica e il maiale. No, calma, non sto delirando. La macchina fotografica sarà inizialmente lo strumento con cui guadagnare soldi (in giro per il gioco ci sono diversi negozi, nei quali acquistare energia vitale addizionale e potenziamenti assortiti): vi sarà assegnato, infatti, il compito di catalogare le specie viventi di Hyllis e, ogni volta che ne fotograferete una, vi sarà corrisposto un utile in proporzione alla rarità della specie colta nello scatto. In uno dei box vi parlo degli utilizzi ulteriori di questo strumento delle meraviglie.

Il maiale, invece, è Pey'J, compagno di avventure di Jade, che seguirà la nostra eroina in tutte le sue scorribande. Anche su di lui, potrete leggere un box apposito. Sappiate che sarà sempre al vostro fianco e che potrete fargli compiere delle azioni dipendenti dalla singola circostanza per facilitarvi certi passaggi di gioco (a dire la verità, il suo aiuto è spesso indispensabile).

Vedete quella specie di mirino? Puntandolo, potrete colpire il nemico in modo che venga scaraventato nella direzione corrispondente. Per questa operazione vi serve che Pey'J faccia saltare in aria il cattivo di turno.

Pey'J è anche il proprietario dell'aliscafo che Jade usa per muoversi nelle acque di Hyllis (tramite le quali può accedere alle principali locazioni del gioco). L'aliscafo è un mezzo che potrete migliorare in misura poco inferiore alla macchina fotografica, acquistando potenziamenti in un apposito garage. In tale garage, però, non saranno accettati soldi, ma solo perle, ovvero delle grosse sfere blu che potrete ottenere come ricompensa per la risoluzione delle missioni o per la vittoria nei sottogiochi. Di fatto, buona parte di BG&E consiste nel trovare le perle. Ben presto, potrete trasformare un misero aliscafo mezzo scassato in una specie di navetta a reazione dotata di cannoni. Mica male, eh?

Beyond Good & Evil è un titolo di difficile catalogazione: senza alcun dubbio, tradisce la sua impostazione di gioco da console, pensato per l'azione e l'immediatezza. D'altra parte, UbiSoft non ha mai fatto mistero della sua volontà di portare su PC i propri titoli per macchine da gioco, rendendosi una software house i cui prodotti tendono a "mediare" tra i due pubblici. E, in genere, i risultati sono positivi: esempio tipico di questo è Rayman 2, che sfruttava effettivamente le differenze tra le piattaforme su cui era stato sviluppato (PSX, Nintendo 64, Dreamcast e PC) per presentare qualche piccola variante tra una release e l'altra. Ultimamente però, questa tendenza è andata scemando e, come nel caso di XIII e BG&E, ci si trova di fronte a titoli identici in tutte le versioni.

Il che non è necessariamente un male, visto che questo, nel caso di BG&E, significa una grafica dettagliata e ben caratterizzata, con una protagonista dalle innumerevoli espressioni facciali e una generale buona fattura (anche se, in alcuni rari casi, i poligoni tendono a compenetrarsi). Molto buona anche la localizzazione, che comprende un parlato interamente doppiato in italiano. Sta diven-

LA MACCHINA DELLA CUCCAGNA

Come già vi avevo svelato in sede di preview, Jade dispone di una macchina fotografica, che è il suo strumento principale. Inizialmente l'unica cosa che ci potete fare è scattare fotografie (incredibile, eh?), il che vi tornerà utile per raccogliere immagini delle specie che popolano Hyllis (ve le pagano, non è un'operazione fine a se stessa) e per compiere qualche missione (spesso dovrete fotografare degli elementi dello scenario per portare a termine un compito). La macchina fotografica funziona tramite rullini; una volta che ne avrete esaurito uno, questo vi sarà rimpiazzato automaticamente. Contemporaneamente, vi sarà fornita una perla o un upgrade per l'attrezzatura. Ma le migliorie per la macchina fotografica non si ottengono solo in questo modo: in alcuni casi, le troverete in giro per lo scenario (dovrete sempre sbloccare qualcosa o compiere un'impresa per ottenerle effettivamente). Tali migliorie possono avere svariate funzioni, non necessariamente correlate all'attività fotografica. Potreste quindi ottenere tanto un teleobiettivo quanto uno strumento che vi permette di sparare piccoli dischi (utili come arma a distanza o per distrarre alcuni nemici). Più avanti nel gioco, la macchina fotografica acquisirà anche la capacità di produrre rumori, anch'essi utili alla distrazione dei cattivi. Ah, giusto per chiarire: non vale esaurire il rullino facendo foto a caso! Dovrete riprendere soggetti di interesse, che vi saranno pagati. Le specie di animali e vegetali di cui sopra, per esempio.

SENZA ALCUN DUBBIO, BEYOND GOOD & EVIL TRADISCE LA SUA IMPOSTAZIONE DI GIOCO DA CONSOLE, PENSATO PER L'AZIONE E L'IMMEDIATEZZA

▲ Gli scarafoni volanti sono dei nemici piuttosto facili, ma tendono ad attaccare in gruppo. Tra l'altro, sembra che Pey'J faccia apposta a farsi atterrare da loro.

▲ Lo so, questi mostri sembrano ridicoli. Anzi, diciamo che sono ridicoli, ma non perdete tempo a fotografarli. Sono veloci e fanno male, quindi abbatteteli alla svelta.

▼ Le gare di velocità contro gli altri aliscafi sono fondamentalmente un sistema per fare soldi. Sono di difficoltà crescente e vincerle vi permetterà di guadagnare delle perle.

COMMENTO

BG&E, probabilmente, non sarà il nuovo Rayman in termini di impatto sul mercato, ma senza dubbio saprà fare una seria concorrenza agli avversari commerciali e sarà in grado di conquistarsi la sua parte di vendite nella lotta al blockbuster natalizio. L'impressione che ho avuto da questo gioco è stata che si trattasse di un esperimento. L'area da esplorare è decisamente ampia, piena di elementi vari e quasi sempre ben amalgamati tra loro. Lo sforzo di produrre un'ambientazione interessante si vede tutto e sono degne di lode anche l'evoluzione della macchina fotografica e l'impiego costante di Pey'J, due fattori che rendono gli enigmi progressivamente più articolati e ben pensati. Eppure, in questo titolo ho visto qualcosa che non mi ha convinto appieno. La struttura di certi livelli, per esempio, in cui sembra che gli interruttori siano stati messi lì solo per dare al giocatore qualcosa da fare, senza che ce ne fosse veramente bisogno. O un paio di sottogiochi, che sembrano essere stati buttati nel mucchio per lo stesso motivo. O un'area di gioco che talvolta tende a essere dispersiva, non tanto durante le missioni vere e proprie, in cui lo svolgimento è lineare, quanto piuttosto negli intermezzi. O un sistema di controllo molto scomodo se si usa la tastiera (munitevi assolutamente di un joypad). BG&E fa comunque la sua figura, con una buona realizzazione tecnica (poligoni e texture, salvo qualche raro caso di compenetrazione, si comportano bene) e un gameplay solido e ben progettato. Accomodatevi pure, vi divertirete.

HARDWARE

I sistemi operativi supportati dal gioco sono i soliti Windows, dal 98 in poi (alla UbiSoft dicono che il 2000 sia quello preferibile). Vi basta un processore a 733 MHz, ma, se raggiungete i 2 GHz, tanto meglio. Servono inoltre 64 MB di RAM e 32 MB su scheda video, anche se, rispettivamente, 256 e 64 MB sono consigliati. Praticamente indispensabile, infine, un joypad, che risulta sempre e comunque più preciso del connubio mouse/tastiera.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

78

Evviva! Un bel mostrone di fine livello! Svolazza, vomita una roba dannosissima e sbuca fuori dal terreno. È indispensabile coordinare Jade e Pey'J per sconfiggerlo.

tando uno standard per i titoli UbiSoft e, considerata l'importanza delle conversazioni in BG&E (a volte svelano come proseguire), questo è un notevole valore aggiunto.

BG&E è un titolo dotato di una struttura di base ben pensata, su questo non ci piove. Nonostante alla radice il gioco possa sembrare semplicistico (in fondo, il suo cuore sta in un puro girarsi i livelli da cima a fondo), le varianti sul tema implementate lo fanno spiccare. La macchina fotografica e Pey'J sono delle notevoli aggiunte, che si amalgamano all'azione rendendosi effettivamente indispensabili, senza restare relegati al ruolo di elementi di colore.

E allora, perché "solo" 78? I motivi sono essenzialmente due. Intanto, il gioco tende a essere dispersivo in alcuni casi: ci sono delle sequenze che sembrano messe lì solo per non lasciare degli spazi vuoti, senza aggiungere niente di significativo al gameplay o alla storia. In secondo luogo, per giocare è praticamente indispensabile un joypad. I comandi presenti sono molti e, mi dispiace dirlo, la loro trasposizione nella combinazione mouse-tastiera non è delle migliori, il che risulta in un gioco alquanto scomodo da gestire.

Il giudizio finale è comunque positivo: BG&E è un titolo con una buona progettazione alle spalle, dotato di un gameplay solido e di un buon numero di trovate interessanti. Ne risentiremo parlare, magari in occasione del seguito.... Non che l'abbiano annunciato, ma io do per scontato che ci sarà.

L'UTILITÀ DEL MAIALE

Il maiale è un animale utile: serve per fare il salame, per esempio. In alternativa, se avete con voi un maiale parlante, può servirvi per una quantità di altri propositi. Pey'J, il compare di Jade in BG&E, rientra in quest'ultima categoria ed è perciò in grado di farsi valere in più di un modo. Genericamente parlando, potete ricorrere alle prodezze dei Pey'J premendo un tasto apposito, che gli farà compiere un'azione differente a seconda della situazione. Il ruolo del vostro compagno, più o meno diretto a seconda dei casi, sarà quello di aprirvi dei passaggi o di stordire dei nemici, in modo che voi possiate dare loro il colpo di grazia. Buona parte dell'effettiva utilità di Pey'J dipende dall'equipaggiamento di cui è dotato. Il nostro bravo suino comincia l'avventura con un paio di stivali a razzo, che gli permettono di tirare dei colpi sul terreno e, così facendo, di far saltare in aria dei cattivi, che voi dovrete centrare al volo. Proseguendo nel gioco, però, potrà acquisire vari tipi di strumenti, tra cui cesoie e tenaglie assortite, che lo metteranno in condizione di tagliare reti e griglie metalliche. Altro suo compito fondamentale consiste nel premere interruttori, in modo da aprire porte dalle quali Jade può passare. In linea di massima, Pey'J sa badare a se stesso e non si fa pregare per difendersi dai nemici. Se però dovesse essere atterrato, dovrete aiutarlo, ed eventualmente curare le sue ferite. Proseguire senza di lui, infatti, è impossibile e la sua vita è importante tanto quanto la vostra. Tenete conto che ha la sgradevole tendenza a ficcarsi nelle situazioni peggiori e vi troverete a doverlo salvare in più di un'occasione.

Questo fastidioso ciclope rapirà Pey'J e, ovviamente, sarà compito vostro liberarlo. Il che è un'impresa abbastanza ardua, se non avete un joypad.

IL GIOCO TENDE A ESSERE DISPERSIVO IN ALCUNI CASI: CI SONO DELLE SEQUENZE CHE SEMBRANO MESSE LÌ SOLO PER NON LASCIARE DEGLI SPAZI VUOTI

▲ Vedete quel mezzo volante in cielo? È il bersaglio ideale per collaudare il nuovo cannone appena comprato al negozio che, per inciso, tornerà utile in parecchie altre occasioni.

▲ I ragnetti meccanici che vedete in questa immagine sono veloci e dannosi. Non contate su Pey'J: è troppo lento per essere utile. Usatelo piuttosto come esca.

PC GAMING & DESKTOP THEATRE

ALTEC LANSING®

Intense! Movings! ...now You're In the Game!

NEL 1927 NASCE
IL FUTURO DELL'AUDIO

Just listen to this!

www.alteclansing.it

Massimo "NKZ" Nichini nkz@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Sei un Wormaniaco? Organizziamo una sfida sui forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Team 17

PUBLISHER
Sega

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 45

SITO
www.worms3d.com

WORMS 3D

Ci sono voluti degli anni e nessuno avrebbe mai scommesso sulla fattibilità del progetto. Eppure il miracolo è avvenuto: sono tornati i vermi del Team 17, più cattivi, perfidi e assetati di sangue che mai. Ah, già che c'erano si sono "allargati" alla terza dimensione...

Proseguono le ormai decennali guerre dei vermi digitalizzati per eccellenza, gli animali dall'aspetto più innocuo e dalla potenza di fuoco più micidiale e spassosa che la storia dei videogiochi ricordi. Dopo quasi tre anni dalla loro ultima incarnazione (se si esclude Worms Blast, puzzle game uscito lo scorso anno che in comune con la serie di Worms ha soltanto i protagonisti della saga e nulla più) le piccole e cattivissime creature del Team 17 riappaiono sui nostri monitor, portando ancora una volta alla ribalta il gameplay tutto strategia e tatticismo che li ha resi celebri, quella specie di gioco al massacro fatto di turni, lanci di precisione e demenziali combattimenti sulle più assurde e colorate mappe che mente umana abbia mai concepito. A differenza delle ultime uscite, però, i nostri amici si sono decisamente rifatti il look e hanno deciso di mettersi al pari con i tempi, lasciando il classico mondo bidimensionale che li ha resi famosi per gettarsi a testa bassa in una nuova avventura a tre dimensioni. Che impatto avrà questa novità non da poco con il collaudato sistema di gioco di Worms? Prima di scoprirlo facciamo un breve ripasso per i più distratti...

▲ Il passaggio al 3D non ha modificato il gameplay e nemmeno la soddisfazione di silurare un nemico nel modo più violento ed esilarante...

I NOSTRI AMICI SI SONO RIFATTI IL LOOK, LASCIANDO IL CLASSICO MONDO BIDIMENSIONALE PER SPOSARE LA TERZA DIMENSIONE

ALZO A 20 GRADI, POTENZA A TRE QUARTI... KABOOM!

La filosofia di base dei vermi è una costatante di tutta la serie di Worms, compreso quest'ultimo rivoluzionario capitolo. Descrivere il gameplay a chi non ha mai visto un verme (elettronico, s'intende) è piuttosto semplice: una o più squadre si affrontano su una mappa di gioco e, a turno, ognuno dei "soldati" può usare contro i nemici una delle oltre 30 diverse armi a disposizione, cercando di eliminare il più in fretta possibile gli avversari. La squadra che sopravvive alla carnefi-cina ha vinto. Chiaramente le armi sono il fulcro

▲ I Worm sono tornati, questa volta in treddì: colpire con una bazookata i nemici non è mai stato così difficile...

▲ La schermata di selezione delle armi è rimasta la stessa dei precedenti episodi, così come la disponibilità dei gingilli di morte stessi.

Mirare con il fucile o il mitragliatore adesso è un'operazione decisamente differente rispetto i precedenti Worms: a seconda della distanza del bersaglio, il mirino tremerà, aggiungendo una difficoltà in più...

Una delle tante sfide presenti in Worms 3D: dovremo usare il paracadute per raccogliere tutti i bersagli.

su cui ruota tutto il tatticismo del gioco: il numero limitato di alcune (le più potenti), la modalità di fuoco di altre (con traiettorie sensibili all'angolazione e alla potenza impressa al proiettile, o persino alla direzione del vento), l'assurdità di altre ancora (su tutte la mitologica super-pecora o la ancora più infima vecchia signora... chi ha già giocato a un Worms sa benissimo di cosa, parlo, gli altri provino a immaginare questi esseri usati come arma d'attacco: demenzialità senza confini) fanno di Worms un gioco particolarmente intrigante. Se poi a quanto detto aggiungete casse con armi che spuntano a caso in qualsiasi parte dello schermo, attrezzi in grado di far spostare i vermi da una zona all'altra della mappa (corde con rampino, Jetpack e teletrasporti) e altre decine di variabili capirete quanto ogni battaglia sia imprevedibile e unica ...

ECCO A VOI... IL TERZO COMODO!

La descrizione appena fatta potrebbe essere applicata a qualsiasi Worms uscito negli ultimi anni e non dice nulla riguardo le nuove opzioni di questa sfavillante ultima versione, anche se quantomeno serve a tranquillizzare i maniaci dei vermi sulla presenza di tutte quante le feature più divertenti che loro già conoscono a menadito. Ma è venuto il momento di parlare della vera novità, l'aspetto che per la prima volta modifica il gameplay di Worms: l'utilizzo delle tre dimensioni. Come si può chiaramente vedere dalle immagini qui a corredo, il cambio di impostazione non ha scalfito l'aspetto fumettoso dei nostri guerrieri filiformi, ma certamente ha modificato alcuni assunti alle regole così celebri e affermate dei capitoli precedenti. La direzione e la potenza del vento (due delle variabili più importanti di Worms), ad esempio, ora hanno chiaramente una effetto più complesso. Per risolvere questi e altri adattamenti del classico sistema di gioco il Team 17 ha ben pensato di operare in due modi: introducendo un'interfaccia di gioco più complessa e fornendo ai nostri vermi ben tre diverse inquadrature da utilizzare all'occorrenza. Sul primo versante possiamo notare come in Worms 3D si possa disporre di un radar (necessario per orientare i colpi), di un indicatore di angolazione e potenza, e di un chiaro segnavento. Per quanto riguarda le visuali, invece, possiamo contare sull'inquadratura "libera" (con il verme in terza per-

I VERMI SE LA CANTANO

Tra le tante peculiarità della saga di Worms, è impossibile dimenticare la cura con cui viene realizzata ogni singola colonna sonora (ben al di sopra della media, specialmente per questo genere di giochi). Questo sfizioso e allegro giochillo, oltre a portarsi dietro fin dall'alba dei tempi uno dei temi musicali più divertenti e orecchiabili mai sentiti in un videogioco, è sempre prodigo di canzoni e sottofondi divertenti e ben arrangiati. Nel caso di Worms 3D il trend non è stato invertito: il tema principale è ancora lo stesso, scritto e musicato da Bjorn Lynne nel lontano 1987 e divenuto uno dei grandi classici del genere (al pari di altri temi "vintage" come Cannon Fodder, tanto per citarne un altro che ricordo con la lacrimuccia), anche se per ascoltarlo dovrete lavorare un po' con le missioni e le ricompense. Nel frattempo, sentirete il classico refrain in tutte le salse possibili e immaginabili e potrete gustarvi anche un nuova canzone ("Coconuts") che farà da sottofondo alla schermata principale del gioco. Se poi foste dei veri e propri feticisti, cercate la cartelletta Music all'interno del disco da cui avete lanciato l'installazione... Il Team17 ha lasciato le tracce audio in formato .wav per fare un omaggio ai tanti fan che sostengono la serie fin dall'alba dei tempi. "We are worms, we are the best and we come to win the war..."

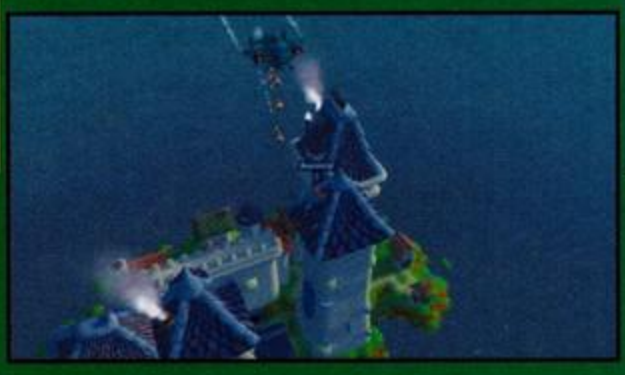
La vista aerea è fondamentale per usare armi come l'airstrike...

IL CAMBIO DI IMPOSTAZIONE NON HA SCALFITO L'ASPETTO FUMETTOSO DEI NOSTRI GUERRIERI FILIFORMI

▲ Per le partite a più giocatori è presente la classica schermata per generare un campo di battaglia casuale, seguendo alcune regole scelte dall'utente...

▲ I vermi si muovono esattamente come nelle precedenti versioni: possono saltare e scalare piccoli dislivelli, ma fate attenzione alle mine e ai barili esplosivi!

▼ Il tutorial, ma anche molte missioni, comprende brevi filmati: oltre a questi sono presenti piccoli e gustosi video in cui i vermi si lasciano andare alla solita demenzialità...



COMMENTO

Worms 3D riesce nell'incredibile e difficoltoso compito di dare nuova vita a un titolo che, francamente, consideravamo inarrivabile. I precedenti episodi della serie avevano fatto del loro bagaglio di regole e meccanismi una vera e propria bandiera e ci si aspettava, con l'introduzione della terza dimensione, di trovarsi di fronte a un qualcosa di snaturato. Invece, i ragazzi del Team 17 (mica dei pivellini qualsiasi, insomma), non hanno sacrificato nemmeno la più piccola parte di divertimento e di gradevolezza della formula originale. Non solo, ma la terza dimensione ha permesso a Worms 3D di guadagnare nuove variabili, in grado di impegnare anche il più esperto giocatore, pagando come unico scotto alcuni marginali imprecisioni, tutto sommato accettabili. Certo, forse tutto questo parlare di trasposizioni potrebbe aver deluso chi si aspettava qualche novità in termini di modalità di gioco e opzioni, ma vista l'ormai cronica staticità del Team 17 in fatto di innovazioni, non possiamo certo dirci sorpresi. Insomma, se la domanda che vi stavate ponendo è se Worms 3D è ancora Worms nonostante la nuova veste, la risposta è assolutamente positiva e incoraggiante. Se, invece, speravate in qualcosa di più, allora forse rimarrete un po' delusi... Quel che è certo è che i neofiti delle guerre vermicide non hanno veramente nessuna scusa per non correre a divertirsi con questo nuovo prodotto.

HARDWARE

Per giocare a Worms 3D è necessario disporre di un PC dotato di processore ad almeno 800 MHz, 256 MB di memoria RAM e una scheda video con almeno 32 MB di VRAM, compatibile con le specifiche DirectX 9.0. Il gioco installa inoltre circa 1.2 GB di dati su Hard Disk.

QUALITÀ/PREZZO

GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

LONGEVITÀ

CARISMA

80

sona e la telecamera che può ruotare liberamente), quella in prima persona e, infine, quella a volo d'uccello. Devo dire che facendo parte della grande schiera di appassionati al caro e "piatto" mondo dei vermi, ero particolarmente perplesso proprio da questo aspetto. Eppure Worms 3D ha largamente superato le mie aspettative, rivelandosi pratico e maneggevole al punto da non far rimpiangere la vecchia impostazione e offrendo al tempo stesso nuovi spunti di gioco. Sono rari i casi in cui il nuovo motore grafico si presenta in parte ostile al giocatore, impedendo alcune inquadrature o cambiando l'angolazione con un tempismo a dir poco malefico, capace di trasformare un attacco studiato nei minimi dettagli in una clamorosa e impacciata sconfitta (sì, insomma, voi state per saltare su una piccola isoletta e di colpo vi trovate a lanciarvi nella mortale acqua per colpa del cambio di inquadratura... non è mica giusto!).

L'IMMORTALE BOGGIE B.

A questo punto l'unico aspetto che potrebbe ancora risultare oscuro ai non wormaniaci dovrebbe riguardare le modalità di gioco disponibili, che ricalcano in pieno quanto visto nelle precedenti incarnazioni di Worms. È possibile affrontare una delle oltre 30 missioni speciali nelle quali sperimentare le più disparate opzioni di gioco (battaglie solo con un tipo di arma o a tempo, obiettivi da difendere e via dicendo), oppure lanciarsi in una delle tante sfide (tiro al bersaglio, uso del jetpack e "minigiochi" del genere), generare un livello casuale e cimentarsi contro il computer o sfidare uno o più amici anche senza rivolgersi al multiplayer (grazie allo schema di gioco a turni, questa è sempre stata una delle caratteristiche più apprezzate di Worms, un vero e proprio party game). Chiaramente lo stimolo a proseguire tra missioni e sfide ci deve essere, e nel caso di Worms 3D questo è garantito da numerosi bonus e segreti disseminati come zuccherini per ogni mappa e livello: i nuovi stage, le nuove armi e alcune regole create per l'occasione dovrebbero garantire una certa longevità, anche se, mi preme ricordarlo, Worms dà il meglio di sé nelle sfide tra "esseri umani"...

Games Machine Star Player

MULTIPLAYER STRISCIANTE

Gran parte dei bonus messi a disposizione nelle missioni di Worms 3D si riferisce alle opzioni per le partite in multiplayer, sia che siano giocate su un solo computer, sia che ci si affidi alla classica accoppiata LAN/Internet. In entrambi i casi potrete, com'è usanza di Worms da World Party in avanti, preparare una partita e sfidare altri giocatori sparsi in giro per il mondo, scegliendo tra un centinaio di regole diverse e generando casualmente le mappe su cui si svolgeranno i combattimenti veri e propri. Persino la mitica Slot Machine per generare casualmente combinazioni di regole fa qui la sua ricomparsa e permette di generare in pochi secondi scenari veramente fuori di testa. Unica rinuncia, tra le tante conferme, sono le armi e le opzioni care a molti giocatori online di Worms: purtroppo trapani, vanghe e altri ammennicoli utili a far rintanare i vermi sottoterra sono stati estirpati. Un vero peccato per tutti gli ammanti del "digging"...

▼ La Slot Machine genera casualmente nuove regole per una partita: così ogni battaglia sarà sempre diversa dalle precedenti...

WORMS 3D HA LARGAMENTE SUPERATO LE ASPETTATIVE, RIVELANDOSI PRATICO E MANEGGEVOLE AL PUNTO DA NON FAR RIMPIANGERE LA VECCHIA IMPOSTAZIONE

▲ Il Jetpack consente di spostarsi velocemente sulla mappa. Come nei vecchi Worms, può essere usato per depositare un candelotto di dinamite vicino a un nemico per poi scappare... Che burloni, i vermi!

▲ La super pecora, come tutte le altri armi storiche, è presente anche in Worms 3D: certo che "guidarla" è un po' più complicato che in passato...

cellularegiochi

ENTRA NELLA NUOVA GENERAZIONE DI VIDEOGIOCHI.

SCOPRI TUTTE LE NOVITA' DI QUESTO FAVOLOSO MONDO ...

FLOTTATTACK

L'antica sfida dei banchi di scuola rivive sul tuo telefonino.

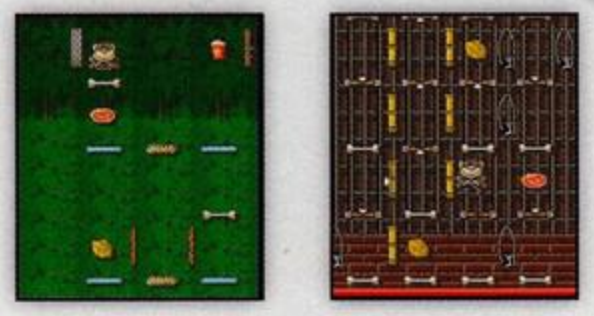
CODICE : 13

HALLOWEEN RACES

Guida il tuo mostro alla vittoria in questa divertentissima gara occulta.

CODICE : 17

JUMPAPE



Jump è una simpatica scimmia sempre affamata...

CODICE : 14

MSOCCER LITE

Passa, lancia, scarta, tira e GOOOL! Mostra il fuoriclasse che è in te.

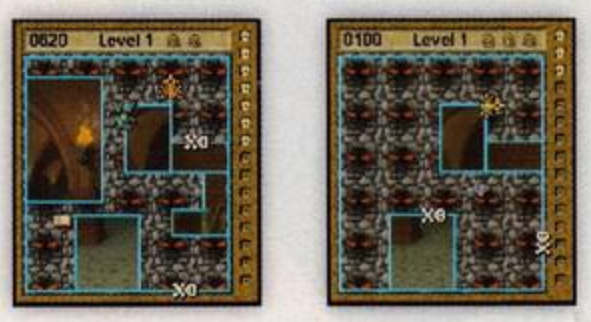
CODICE : 18

ZG BIKES

Mondiale di Zero Gravity Bikes. Sei pronto alla sfida??

CODICE : 19

DARQIX



Scopri l'immagine il più presto che puoi ... Attento ai mostri però ...

CODICE : 20

PER RICEVERE IL GIOCO CHIAMA QUESTO NUMERO: 899.12.21.95 RICEVERAI UN SMS DA DOVE POTER SCARICARE VIA WAP.

TELEFONI SUPPORTATI: NOKIA, MOTOROLA, SAMSUNG, SHARP
VISITA WWW.CELLULAREGIOCHI.COM PER ULTERIORI INFORMAZIONI SUI MODELLI.

chiama subito questo numero **899.16.16.59** e digita il codice del gioco x avere il trucco o la soluzione

GAMEFAQ.IT

PS 2

cod. 1142 - The Simpsons : Hit and Run
cod. 1143 - Tony Hawk's Underground
cod. 827 - GTA Vice City
cod. 1057 - Silent Hill 3
cod. 452 - Virtua Fighter 4

XBOX

cod. 524 - Dead Or Alive 3
cod. 574 - Halo
cod. 1061 - Hulk
cod. 1121 - The Simpsons Hit & Run
cod. 1059 - The Italian Job

oltre 1500 altri giochi sul sito www.gamefaq.it

PSONE

cod. 807 - Blade 2
cod. 1103 - Buffy 2
cod. 524 - Dead Or Alive 3
cod. 1122 - Dungeon & Dragons

GAMECUBE

cod. 1061 - Hulk
cod. 1121 - The Simpsons Hit & Run
cod. 1059 - The Italian Job
cod. 1019 - V - Rally 3

SU WEB

VISITACI SUL NOSTRO SITO PER TUTTE LE NOVITA' E TANTI ALTRI GIOCHI ...
VAI SUL SITO: WWW.CELLULAREGIOCHI.COM

Defonline S.r.l. via delle due torri, 112 - Roma (RM) - 00136 | il costo della chiamata è di € 2,00 al minuto + 0,60 centesimi alla risposta iva inclusa. Max 7min
Servizio non erotico - V.M. 18. Il costo non comprende lo scaricamento del gioco. Controlla la tariffa con il tuo operatore WAP.

Gianluca "abbath" Cardinali **abbath@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Hai perso la tua virilità sopra un corrimano? Fatti consolare sul forum di TGM Online!

SVILUPPATORE
Neversoft

PUBLISHER
Aspyr Media

DISTRIBUTORE
Aspyr Media

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Assente

PREZZO
€ 34,99

SITO
www.neversoft.com/th4

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Tony Hawk 4... e sono tre! L'euforia che accompagna ogni episodio di questa saga, oggi è quanto mai motivata, visto che le piccole grandi rivoluzioni apportate per questo quarto capolavoro targato Neversoft ci regalano l'ennesimo salto di qualità. Pronti a "scartavetrarvi" contro il primo marciapiede?

La notorietà, lo spessore, e più in generale il successo di un videogioco si possono misurare non solo impugnando il pad o facendo scorrere le classifiche di vendita, ma anche analizzando il comportamento e la prosperità della concorrenza. Nel caso di Tony Hawk's Pro Skater, il successo è stato evidentissimo: ricordate come, non più di quattro o cinque anni fa, ci si stizziva per la mandria di cloni più o meno palesi (mediamente mal riusciti) che aveva assalito il mercato sulla scia del boom del primissimo Tony Hawk Skateboarding? Nemmeno uno è sopravvissuto: nessuno sport "alternativo", o "da strada" se preferite, fuori dall'interpretazione data da Neversoft è riuscito a ritagliarsi un benché minimo spazio. Il risultato è l'attuale situazione di totale "monopolio", a cui ci siamo piacevolmente rassegnati. In altri termini, se parliamo di videogiochi di skate, la prima e unica cosa che viene in mente è la figura di Tony Hawk.

THPS su PC forse non è stato così reclamizzato come invece è successo con la versione PlayStation 2, ma certo le soddisfazioni non sono mancate. Approdata con un episodio di ritardo (a partire da THPS2 quindi), l'allegra brigata di skater di casa alla Neversoft ha da subito conquistato i fan grazie a quelli che sono diventati, col passare degli anni, i tratti distintivi di un intero genere: esaltanti figure acrobatiche da eseguire con semplici combinazioni di tasti, libertà di movimento, fluidità ai massimi storici e una colonna sonora

NESSUNO SI SAREBBE MAI ASPETTATO DI RITROVARSI DAVANTI A UN TITOLO COSÌ RADICALMENTE MIGLIORATO E ARRICCHITO

Si rinnova l'appuntamento con l'ironica apertura firmata Neversoft. Chi ha seguito la serie fin dagli esordi avrà modo di ribaltarsi dal ridere anche in frangenti come questo.

▲ È il caso di dire "luci e ombre". I riflessi sulla rampa infatti sono resi pressoché perfettamente, mentre l'ombra in questo caso non è ehm... niente di eccezionale.

▲ L'innovazione "tecnica" di questo quarto capitolo riguarda i cosiddetti "flatland trick", vere e propri acrobazie in equilibrio sulla tavola. Stupitevi!

vivacissima, con l'aggiunta di un po' di sana velleità simulativa per uno sport che, grazie a questo brand, si è fatto letteralmente scoprire anche laddove non è mai stato preso in considerazione (chi ha detto Europa?). La cosa che però ha sempre lasciato tutti a bocca aperta è la capacità, da parte dei programmatori, di rinnovarsi perfettamente capitolo dopo capitolo, aggiungendo ogni volta azzeccatissime novità in tutti i reparti, e offrendo nuove sfide escogitate sia per esaltare gli incalliti aficionados, sia per attirare e stregare nuovi adepti. Chiaramente, anche in occasione del quarto THPS, i progressi di Neversoft, sommati a un occasionale e subito sopito exploit della concorrenza (vedi Aggressive Inline targato Acclaim, difficile da ricordare per chi non ha familiarità con le console) hanno imposto un deciso cambio di rotta, l'ennesimo geniale sconvolgimento. L'esperienza ci suggeriva di aspettarci una piccola rivoluzione, ma è certo che nessuno si sarebbe mai aspettato di ritrovarsi davanti a un titolo così radicalmente migliorato e arricchito. Partiamo dalle locazioni, vero e proprio cardine della nuova proiezione in formato digitale dello skateboard. I nove livelli di gioco hanno raggiunto dimensioni mastodontiche, tali da ridicolizzare le ambientazioni del prequel e da "tagliare fuori" gli oramai vetusti 2 minuti di timer. In alternativa, si è pensato alla più totale libertà d'esplorazione (ricordate la modalità Free Skate?) con le "missioni" accessibili tramite l'interazione con i personaggi presenti in loco. Gli obiettivi, già che siamo in tema, hanno mantenuto l'impronta goliardica e l'estrema varietà delle loro richieste, ma sono aumentati a dismisura, tanto da sfiorare quota 200, più del doppio rispetto a THPS3. Proseguendo, notiamo con gioia che non c'è più bisogno di affrontare l'avventura con un unico skater, ed è possibile cambiare in corsa pur mantenendo tutti i bonus conquistati. Sul fronte della giocabilità c'è da annotare una gestione più accurata delle evoluzioni, che dal canto loro mica potevano rimanere le stesse dei precedenti lavori. L'introduzione tecnica in questo caso si chiama Flatland Trick, e vi permetterà di eseguire delle acrobazie da fermi, in equilibrio sulla tavola. E, a proposito di giocabilità, è importante sapere che l'esperienza di gioco guadagna altri centocinquanta punti se vissuta con un bel pad con tanto di stick analogico alla mano. Per questo vi consiglio vivamente di dotarvi, se possibile, di un adattatore che vi permetta magari di connettere un DualShock2 di PS2 al vostro PC, in modo da poter godere appieno della manovrabilità dello skater, che altrimenti verrebbe leggermente compromessa dalla poca versatilità della tastiera. La sezione multiplayer è, come tradizione, estremamente competitiva e può contare sull'aggiunta di qualche ulteriore nuova sfida. Per quanto riguarda il comparto grafico, THPS4 dimostra di essere un titolo di pregevole qualità e, sebbene le architetture dell'engine e le costruzioni poligonali siano vecchie oramai di un anno (ricordiamoci che è un porting!), l'impatto

Tra i momenti più significativi del gioco non bisogna dimenticare la consueta trafila di filmati, tra cui spiccano le immancabili "Bail". Chiaramente si tratta di un monito dei programmatori per scoraggiare chi volesse emulare gli skater del gioco...

IL COMMENTO DEL MAO

Goduria. La saga di Tony Hawk continua inesauribilmente il suo cammino verso la perfezione: ogni volta, a ogni versione, c'è sempre quel qualcosa in più.
Anche questo numero quattro innova laddove sembrava impossibile migliorare: gestione più accurata dei trick, miglior risposta dei comandi e una struttura di gioco completamente riscritta.
Insomma, tale e quale alla versione PS2, con la differenza che se si possiede una buona scheda video, si può godere di una risoluzione spaziale a 1280x1024 più antialias, combo assolutamente eccezionale per rendere il look ancora più accattivante. Insomma, divertente da morire, una modalità multiplayer da perderci i giorni: peccato solo che tra le versioni per console e la conversione PC debba passare così tanto tempo.
E mi fa un po' strano giocare Tony Hawk 4 su PC mentre in contemporanea mi trastullo con il nuovissimo Tony Hawk Underground su PS2 che, guarda caso, sarà un'altra rivoluzione: ma gli utenti per PC possono stare tranquilli. Per il momento, almeno...
Mao

L'elefante Stompy, in fuga dallo zoo, rischia di tornare in gabbia se non distruggeremo in tempo le trappole a colpi di grind sui tiranti d'acciaio. Lo skater, insomma, è anche un po' supereroe...

SIAMO DI FRONTE ALLA MIGLIOR ESPRESSIONE VIDEOLUDICA DI UNO SPORT CHE, PER QUANTO ALTERNATIVO E AMERICANO, PUÒ ENTRARE NEL CUORE DI CHIUNQUE

▲ La lista di Special Trick con cui far salire a dismisura il punteggio di ogni singola evoluzione è ulteriormente aumentata... che spettacolo!

▲ Che ne pensate di coloro che continuano a commentare "questo gioco è troppo irreale"? Forse la miglior risposta è proprio un bel grind su un cornicione posto a dieci metri d'altezza...

▼ Voooooolare, oh oh... beh tirare in ballo Modugno non mi sembra il caso, vista la playlist di questo gioco. Volete mettere con "The Number Of The Beast"?

COMMENTO

C'è poco da fare: da queste parti scrivi skate e leggi Tony Hawk, nomini i trick game e pensi a Neversoft. Il nuovo THPS fa segnare un deciso passo avanti un po' su tutto il fronte: migliorano infatti giocabilità, longevità, e impatto audiovisivo. C'è più varietà d'azione e lo spazio da percorrere ed esplorare è quantomeno triplicato rispetto all'episodio precedente. Inoltre, l'ammontare di quest ha raggiunto le 200 unità (roba da non credere), ma soprattutto si potrà contare sul nuovo sistema d'avanzamento che mette in soffitta l'ormai improponibile timer e permette la massima libertà all'utente. Le scelte di gameplay si rivelano perciò totalmente vincenti, ed è sufficiente un buon pad per giurare eterna fedeltà a quella maledettissima tavoletta di legno che è lo skateboard. Senza contare che stiamo parlando di un gioco che tecnologicamente ha anche parecchi mesi sulle spalle, visto che si tratta di un porting bello preciso dalla versione per console uscita a fine 2002. Concludendo, THPS4 è un titolo potenzialmente capace di inchiodare davanti al monitor chiunque (non solo l'appassionato, quindi) per un paio di mesi almeno. Una vera e propria arma contro la noia e qualcosa in più di un semplice trick game. In fin dei conti, potevamo aspettarci qualcosa di diverso da Neversoft?

HARDWARE

Tony Hawk's Pro Skater 4 non è un gioco che spremerà esageratamente il vostro PC, ma ha comunque bisogno di una macchina di media potenza per dare il meglio di sé, visto che non è lasciato molto spazio alla personalizzazione. Se siete dotati di un Pentium III a 733MHz e 256MB di RAM, più una scheda da 32MB di VRAM compatibile con DirectX 9.0 e 1 Giga di spazio su disco potete dormire tranquilli. Ma se desiderate spingerlo al limite vi ci vorrà una scheda di ultima generazione, da accoppiare a un processore a 1.5 GHz e a 512 MB di RAM.

QUALITÀ/PREZZO	
GRAFICA	
SONORO	
GIOCABILITÀ	
LONGEVITÀ	
CARISMA	

94

generale è davvero incoraggiante. Basta avere l'accortezza di rimuovere l'opzione "nebbia in Val Padana" – traduzione letterale dall'inglese "distance fog" – prima di entrare nel gioco per poter ammirare fin da subito la vastità delle locazioni, che offrono un'incredibile varietà scenografica pur rimanendo decisamente credibili e ottimamente dettagliate. Il colpo d'occhio che ci regalano Kona, Alkatraz o Londra è memorabile, e sia per i centri urbani sia per le zone periferiche l'impressione di solidità e compattezza è tra le prime a fare capolino. Il resto del lavoro lo fa l'antialias... in sostanza, le lacune, se ci sono, sono nascoste proprio bene. Nemmeno analizzando la colonna sonora (e quindi un po' tutto l'impianto audio) è facile scovare una pecca. L'ampio raggio della playlist di THPS4 va ad abbracciare numerose sfaccettature della musica d'oltreoceano, affiancando ai gruppetti sulla cresta dell'onda qualche classico senza tempo, come per esempio la sigla d'apertura "TNT" firmata AC/DC o ancora l'intramontabile "Anarchy In The UK" di Sid Vicious e soci. Trentacinque tracce che toccano, dicevamo, diverse influenze musicali. Dalla lucida follia dei System Of A Down alle chitarre più solari dei Goldfinger, dalle corde bistrattate degli Zeke alle atmosfere più dense di De La Soul, dall'hip-hop arrabbiato di Public Enemy e Dr. Dre agli allucinati Aesop Rock. Addirittura, per il quarto THPS vengono scomodati gli Iron Maiden: "The Number Of The Beast" sarà la ciliegina sulla torta di una colonna sonora che può invidiare solo i sette CD di Vice City. Il carnet di rumori, urbani (traffico, passanti e via dicendo) ma anche provenienti dalle nostre ossa (sapete, le cadute fanno sempre un po' impressione, ogni volta si sente qualcosa che scricchiola, e poi tutto quel sangue per terra...) è stato ulteriormente ampliato sia quantitativamente sia qualitativamente. Tutte queste caratteristiche riescono a far entrare di diritto il titolo in questione nell'èlite di giochi dal fascino universale: sono davvero pochi, d'altronde, i prodotti in grado di mettere d'accordo tutti, critica e utenti. Siamo quindi di fronte, lasciatemelo dire, alla miglior espressione videoludica di uno sport che, per quanto alternativo e americano, può entrare nel cuore di chiunque.

JENNA JAMESON, E HO DETTO TUTTO

Apriamo questo box "filantropico" con una curiosità che manderà in visibilio chiunque tra di voi possa vantare una certa cultura a proposito della frangia più interessante del cinema americano: la pornografia. Tony Hawk's Pro Skater 4 è orgoglioso di annoverare tra le proprie fila la bella Daisy, personaggio segreto che altro non è che la versione poligonale della mitica Jenna Jameson, una donna che grazie alle sue arcinote capacità intellettuali ha accontentato (di persona) centinaia e centinaia di maschietti, e di riflesso, grazie a quella magnifica invenzione che è la macchina da presa, almeno un'altra manciata di milioni di persone in giro per il mondo. Jenna Jameson, un vero esempio di donna che "non si abbassa a compromessi", è stata così gentile da regalarci anche alcuni frammenti di video tratti dalle prove di "captu-re" e doppiaggio presso gli studi degli sviluppatori, logicamente inseriti all'interno di un collage di comiche situazioni che hanno accompagnato il lavoro in casa Neversoft... niente di compromettente come si vede dalle foto qui attorno ma sufficiente a guadagnarsi un box su TGM. Eh già, cosa non si fa per un angolino di rivista!

SUL FRONTE DELLA GIOCABILITÀ C'È DA ANNOTARE UNA GESTIONE PIÙ ACCURATA DELLE EVOLUZIONI

▲ Come sempre, le movenze degli skater in "volo" sono molto armoniose e realistiche. Il modello poligonale è davvero curato, e il dettaglio delle texture non è da meno.

Games Machine ★★★ Top Score

PRINCE OF PERSIA
LE SABBIE DEL TEMPO™

L'avventura continua sul tuo cellulare!

Cod. 48816
Mod. D-E-F-G-H

Download
i grandi successi sul tuo cellulare!

SHOOT

SIBERIAN STRIKE EPISODE I

Cod. 67882
Mod. A-C-D-E-F-G-L

SIBERIAN STRIKE EPISODE II

Cod. 15930
Mod. E

EARTH INVASION

Cod. 84002
Mod. C-D-G-I-L

PLANET ZERO

Cod. 25962
Mod. C-D-F-G-L-M

ACTION

Cod. 69283
Mod. D-E-F-G-H

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL®

Cod. 45360
Mod. A-D-E-F-G-H-M

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® EXTENDED OPS

Cod. 29843
Mod. D-E-F-G-H

NIGHTMARE CREATURES

Cod. 66493
Mod. D-E*-F-G*-H*

RAINBOW SIX™ 3 RAVEN SHIELD

Cod. 95271
Mod. D-F-M-N

SPORTS

Cod. 15075
Mod. C-D-E-F-G*

SPEED DEVILS™

Cod. 24057
Mod. C-D-E-F-I-L

SKATE & SLAM

Cod. 31749
Mod. A-C-D-E-F G-H-I-L

RAYMAN® BOWLING

Cod. 94798
Mod. B-C-D-E-F M-N-Q

RAYMAN® GOLF

Cod. 17227
Mod. B-C-D-E-F I-L-M

SUMMER VOLLEY

Cod. 73637
Mod. C-D-F-L-P

PUZZLE

Gameloft's SOLITAIRE

Cod. 75544
Mod. A-B-C-D-E-F-I-L

CLUSTER PIRATE

Cod. 14740
Mod. C

GAMELOFT CASINO

Cod. 75063
Mod. C

LOCK'EM UP

Cod. 40483
Mod. C-L

PLATFORM

RAYMAN 3

Cod. 52626
Mod. D-E-F-G-H

PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURES

Cod. 28792
Mod. A-B-C-D-E-F-G H-L-M-N-Q

GULO'S TALE

Cod. 48903
Mod. A-D-G

VIA SMS

Invia un SMS al numero del tuo operatore indicando il codice del gioco che vuoi ricevere!

vodafone omnitel **433 8 433**

WIND **46424**

Es. per ricevere il Gioco Splinter Cell invia un SMS con scritto: 45360

I servizi SMS del 4338433 sono realizzati da Gameloft e A-Tono in collaborazione con Vodafone e riservati ai clienti Vodafone. Il costo di ogni sms inviato dall'Italia al numero 4338433 è quello previsto dal proprio piano telefonico. Il costo di un Videogame è di 4,00 euro (IVA inclusa). Servizio clienti a *customer.support@a-tono.com* e al numero 0957470285 dalle 9.00 alle 21.00.

I servizi SMS del 46424 sono realizzati da Gameloft e A-Tono in collaborazione con Wind e riservati ai clienti Wind. Il costo di ogni sms inviato al 46424 è sempre pari a 0,1239 euro (IVA inclusa). Il costo di un Videogame è di 5,00 euro (IVA inclusa). I servizi di telefonia mobile Wind sono disponibili con cellulare Dual Band. Servizio clienti a *customer.support@a-tono.com*

Al costo di acquisto del gioco deve essere aggiunto il costo del traffco telefonico generato per scaricarlo, che viene addebitato secondo quanto previsto dalla navigazione GSM WAP o GPRS WAP del prorpio piano telefonico. La connessione WAP per scaricare il gioco deve essere richiesta o comunque sollecitata dal cliente. Pertanto Vodafone, Wind e A-Tono e Gameloft non possono essere ritenuti responsabili di eventuali connessioni aperte automaticamente sul terminale del cliente in coseguenza alla ricezione di messaggi SMS provenienti da numeri diversi da quelli utilizzati per l'erogazione dei servizi in oggetto. Per maggiori informazioni, aggiornamenti e disponibilità temporale dei servizi vai su www.gameloft.com

DA RETE FISSA

Chiama il numero **899 289 900**, inserisci il codice del gioco, oppure segui le istruzioni a voce per consultare il catalogo completo. La chiamata costa 1,8 euro al minuto (iva compresa) e in circa due minuti e mezzo il gioco potrà essere scaricato. La durata massima non sarà superiore a otto minuti.

VIA WAP

I giochi Gameloft li trovi anche sul **portale wap di** TIM

CONTROLLA A LATO LA LISTA DEI TELEFONI COMPATIBILI E VERIFICA ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI PER ACCEDERE AI SERVIZI SUL SITO: www.gameloft.com
VERIFICA ATTENTAMENTE CHE IL TUO CELLULARE SIA CONFIGURATO PER LA CONNESSIONE WAP. CONTROLLA LA VERSIONE SOFTWARE COMPATIBILE CON IL TUO CELLULARE SUL SITO: www.gameloft.com

**Versione del gioco disponibile da dicembre*

Modelli compatibili: *(in caso di problemi di download contattaci a: javasupport@gameloft.com)*
[**A**: Motorola T720] [**B**: Sony Ericsson T610] [**C**: Nokia 3410] [**D**: Nokia 3510i] [**E**: Nokia 3650, 7650, N-Gage] [**F**: Nokia 3100, 3300, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250] [**G**: Sharp GX-10] [**H**: Sharp GX-20] [**I**: Siemens C55] [**L**: Siemens M50] [**M**: Siemens M55, S55] [**N**: Siemens SL55] [**P**: Nokia 6310i] [**Q**: LG 5300i, 5400]

Vuoi altri giochi? Hai un cellulare diverso? Collegati a www.gameloft.com

gameloft

SERVIZIO RISERVATO AGLI ADULTI. CONTENUTO NON EROTICO

© 2003 Gameloft. All Rights Reserved. Rayman, Rayman 3, Splinter Cell, Sam Fisher, Speed Devils, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Rainbow Six, Rainbow Six : Raven Shield are trademarks of Red Storm Entertainment Inc. in the US and/or other countries. Under license by Ubisoft Entertainment. Red Storm Entertainment Inc. is a Ubisoft Entertainment company. © 1989 Jordan Mechner. All Rights Reserved. Prince of Persia is a registered trademark of Jordan Mechner. Under license by Ubisoft Entertainment. Based on Jordan Mechner's Prince of Persia. Prince of Persia The Sands of Time is a trademark of Jordan Mechner used under license by Gameloft. XIII: © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (DARGAUD-LOMBARD S.A.)

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta un forum interamente dedicato al Basket. Corri a visitarlo!

SVILUPPATORE
EA Sports

PUBLISHER
Electronic Arts

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 50,00

SITO
www.easports.com/games/nbalive2004

NBA LIVE 2004

Ci sono eventi che ci fanno capire che un anno è passato: il Natale (mi sembrava ieri che scartavo i regali e...), il capodanno (e ci mancherebbe altro), l'anniversario di matrimonio/fidanzamento (ci pensa lei a ricordarcelo) e l'uscita del nuovo capitolo di NBA Live!

Tutti gli anni si ripropone lo stesso dilemma: con cosa cominciare questa disamina del più blasonato simulatore di pallacanestro per PC? Un tempo, quando ero giovane e impetuoso (qualcuno avrebbe detto "sciocco e immaturo"), potevo anche permettermi di inventare una storia tutta cretina e assolutamente fasulla sul basket, ed effettivamente è proprio quello che feci in una vecchissima edizione di questo gioco. Ma poi gli anni passano, TGM cresce, i figli crescono, le mamme imbiancano, i capelli del Toso cadono (non è proprio così... diciamo che alcuni di loro, i più indisciplinati, si sono presi una vacanza. ndToSo) e pure il Paolone comincia a mettere su la panza. Per cui anche NBA Live, che lo voglia o no, si deve arrendere all'idea di una recensione adulta...

La contesa all'inizio del gioco. Il più delle volte vincerla significa raggranellare i primi due punti della partita.

IL BASKET GIOCATO

Innanzitutto, una doverosa premessa per tutti coloro che avessero appena comprato il computer, o che non avessero mai visto – nemmeno in foto – i capitoli precedenti della serie: NBA Live è un gioco di pallacanestro curato nei minimi dettagli, che ci consente di scendere letteralmente in campo sui parquet più famosi del mondo, quelli del campionato americano NBA, e di indossare le canottiere delle squadre che li solcano abitualmente, pilotando con il joypad o la tastiera le celebrità del cesto, fedelmente riprodotte su PC per la gioia di tutti gli appassionati. Una riproduzione che ha del maniacale e che tenta, nei limiti del possibile, di offrire una resa grafica quasi indistinguibile da una partita vera vista alla TV. Questo magnifico videogioco è migliorato di anno in anno: per fortuna non ha mai dovuto subire gli alti e bassi della serie FIFA

NBA LIVE 2004 È UN GIOCO DI PALLACANESTRO CURATO NEI MINIMI DETTAGLI

▲ Questo replay istantaneo di un canestro di O'Neal rivela la raffinatezza del dettaglio grafico: notate il tatuaggio sul braccio del difensore in primo piano!

▲ Stiamo rimettendo il pallone in gioco dopo un canestro avversario: i nostri uomini corrono in attacco, mentre i difensori dell'altra squadra sono già sul posto!

(anche se due edizioni fa sembrava davvero troppo identico al suo immediato predecessore), e ogni volta ci ha regalato non solo le rose delle squadre aggiornate al campionato in corso, ma anche qualche novità e qualche chicca in grado aumentarne lo spessore. C'è stato il momento della gestione della squadra, quello della creazione dei giocatori personalizzati, quello del gioco online e, l'anno scorso, sono state inserite ben tre novità di rilievo, il "fantamercato", che consentiva un approccio più gestionale al gioco, la modalità dinastica (ecco cosa significa disporre di una squadra di basket per 25 anni) e il sistema di controllo freestyle, che consentiva di personalizzare le mosse di alcuni giocatori e rendere molto più emozionanti le fasi di attacco. NBA Live 2004, lo diciamo subito, non introduce nessuna innovazione davvero importante. Le opzioni e le modalità di gioco sono più o meno le stesse dell'anno scorso. Ciononostante, i miglioramenti apportati a ciascun aspetto sono notevoli, ed è soprattutto nel controllo dei giocatori che sono stati fatti i passi avanti più significativi.

IL PRIMO IMPATTO

Come sempre, è possibile giocare subito una partita amichevole, prendere parte al campionato NBA (controllando una o più squadre), personalizzare i tornei come più ci aggrada, creare una compagine ex-novo usando i "free agent" (giocatori liberi) sul mercato, o addirittura entrare in un editor integrato e creare i giocatori che anche noi vorremmo essere, regalando a un free agent le nostre fattezze fisiche (o quelle che vorremmo avere) e cercando di riprodurre i nostri lineamenti sul suo volto, in modo che possa essere almeno vagamente rassomigliante. Purtroppo non si può usare direttamente la nostra foto come texture per il volto, una possibilità riservata – almeno l'anno scorso – a chi si abbonava ai servizi di gioco online EASO. È sempre a questo tipo di servizi che il giocatore di NBA Live 2004 dovrà fare riferimento per trovare altri suoi simili da sfidare in rete, e anche quest'anno il manuale avverte che Electronic Arts potrebbe benissimo interrompere la loro erogazione sei mesi dopo la fine del campionato in corso, il che significa in parole povere all'uscita di NBA Live 2005. Le cose, sotto questo punto di vista, non sono cambiate e anche in questa versione, il modo migliore per giocare contro un avversario umano è su una LAN, conoscendone direttamente l'indirizzo IP. Via Internet, infatti, la fruibilità del gioco continua a essere troppo legata al tipo di connessione, compromettendo, di fatto, il divertimento a chiunque palleggiasse con un modem analogico. C'è di buono che, almeno quest'anno, col gioco regalano un codice che consente

Il nostro allenatore è uno stolto. Chiederà i time break solo ed esclusivamente durante le nostre migliori manovre d'attacco.

Davis, come certifica il "3" che appare ai suoi piedi, è un abile trepuntista. Un suo tiro dalla mezzaluna ha più probabilità di andare a segno.

TANTI STILI, UN SOLO CONTROLLER

In un titolo come NBA Live 2004, il sistema di controllo è tutto. Se giocare con le mosse "standard" è possibilissimo, è con la modalità "freestyle" che gli atleti virtuali più bravi potranno ottenere le maggiori soddisfazioni! Come sempre, però, il problema principale nasce dall'impossibilità di eseguire tutte queste manovre con la dovuta precisione usando la tastiera. Per giocare a NBA Live ci vuole un joypad, e nemmeno un joypad qualsiasi: ce ne vuole uno che abbia due controlli analogici e dieci tasti in totale, inutile quindi aggiungere che la mente corre subito alle manopole della PlayStation. Su PC le alternative abbondano. Noi abbiamo provato il gioco con un R3000 Wireless della Saitek, che nel bene e nel male ha le stesse caratteristiche. Il joypad perfetto però c'è, ed è il Dual Action della Logitech, recensito nelle pagine dell'hardware un paio di mesetti fa. Anche il manuale del gioco lo dice apertamente, e del resto tutte le istruzioni sono scritte con quel modello in testa.

Alla fine, i miei Warriors hanno avuto la meglio sui Bucks di Milwakee. L'ho fotografata giusto perché è la prima vittoria che sono riuscito a conseguire con NBA Live 2004...

VIA INTERNET, NBA LIVE CONTINUA A ESSERE TROPPO SENSIBILE AL TIPO DI CONNESSIONE USATO DAL GIOCATORE, ANCHE SE VA MEGLIO DELL'ANNO SCORSO

▲ Il sistema dei tiri liberi è cambiato: il "mirino" appare perfettamente integrato nel tabellone trasparente.

▲ Thomas si appresta a rimettere in campo il pallone. Attenzione: abbiamo solo cinque secondi per farlo!

▼ Le animazioni sono realizzate davvero molto bene, nonostante certe immagini facciano presupporre il contrario!

COMMENTO

I giri di parole sono inutili. NBA Live 2004 si ripresenta, dal punto di vista puramente grafico, agli stessi ottimi livelli del suo più recente predecessore. Ma, del resto, una volta toccate determinate vette è sempre più difficile migliorare. Ciò che invece ci ha lasciati piacevolmente sorpresi è proprio il miglioramento del gioco in sé, del feeling che si ha con la squadra, con gli schemi tattici e, perché no, con il sistema di controllo freestyle. Tutte novità che ci obbligano a "riprendere la mano" col gioco, anche se abbiamo seguito tutti i capitoli della serie, e che in fondo confermano la volontà di Electronic Arts di non dormire troppo sugli allori. Va da sé che per apprezzare tutto questo ben di dio occorre un computer potente, dotato di una bella scheda grafica e soprattutto di un joypad adatto. Se per il primo si può scendere a qualche compromesso, per il secondo non avete scuse, visto che l'esborso è abbastanza contenuto: un Dual Action della Logitech, in fondo in fondo, costa circa 30 euro. Il supporto per il gioco online aumenta ancora di più la longevità di questo prodotto, anche se dal nostro punto di vista si tratta di una feature che può ancora migliorare: è inutile infarcirla di opzioni, se poi tutto si muove a scatti. Uno Star Player che si riconferma, dunque, in tutto il suo valore.

HARDWARE

NBA Live ha bisogno di un computer potente per esprimere tutte le sue potenzialità. La configurazione minima prevede una CPU da 600 MHz, 128 MB di RAM e una scheda video 3D con 32 MB di RAM, compatibile con le librerie DirectX 9. Ma non aspettatevi i miracoli da una configurazione di questo genere. Molto meglio dotare il proprio PC di un processore a 1,5 GHz o superiore, di 256 MB di RAM, e di una scheda video recente (GeForce 4 ti o Radeon 8500 e superiori), con almeno 64 MB di memoria video.

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

87

di giocare gratis per dodici mesi, indubbiamente un bel passo avanti rispetto ai 15 giorni della scorsa edizione. Inoltre, il funzionamento via Internet sembra essere migliorato: le partite che ho effettuato in rete, almeno con la mia ADSL, sembrano essere molto più fluide rispetto all'anno scorso.
Comunque sia, una novità che si apprezza subito è tanto bella quanto inutile: si può personalizzare la grafica dei menu con i colori e il logo della squadra preferita. Il che ci lascia perdonare il fatto che, dall'anno scorso, i suddetti menu non siano cambiati di una virgola o giù di lì. Interessanti anche la possibilità di raggranellare punti raggiungendo questo o quell'obiettivo nel gioco (per esempio, realizzare 12 punti in un tempo regala 5 punti) e l'idea delle magliette vecchio stile e delle altre amenità, come la Hall of Fame integrata, che raccoglie tanto i migliori punteggi ottenuti, quanto il simpatico museo delle magliette NBA ritirate, fra cui quelle di Jordan, Johnson e Thomas. Per il resto, è la partita vera e propria che introduce le maggiori novità.

Alla fine della partita vengono sempre tirate le somme, e stavolta Williams è stato il miglior giocatore in campo.

UNA DIFFICOLTÀ MAGGIORE O UN APPROCCIO PIÙ "MASCHIO"?

Imparare a giocare come si deve non è più una passeggiata. Negli anni passati bastavano davvero pochi minuti, impostando il livello di difficoltà più facile, per avere ragione degli avversari. Inoltre, indipendentemente dalla squadra scelta e dai moduli di attacco e di difesa adottati, era quasi impossibile perdere una partita. Stavolta la musica è cambiata. A seconda della squadra "impersonata" e delle sue strategie, ci si può o meno trovare d'intesa con i compagni di squadra. Mi sono ritrovato a urlare cose irripetibili al monitor del mio computer, soltanto perché i miei compagni non tornavano velocemente in difesa! E l'attacco, poi? Dannazione, ragazzi miei, quelli là hanno sempre un giocatore pronto al contropiede! Voi dove cacchio sie... ecco. Insomma, farsi prendere dal titolo è cosa da poco, smettere di giocare è pressoché impossibile, soprattutto per un appassionato. NBA Live 2004, dunque, si riconferma come IL gioco della pallacanestro su PC: emozionante, fisico, difficile al punto giusto, scenografico e, soprattutto, estremamente divertente. Il tutto condito dalla solita grafica mozzafiato e da una musica forse un po' troppo rappettara, ma che nel contesto ci sta proprio benone.

Ci sono due giocatori liberi che potrebbero tirare. Il colpo d'occhio è necessario per stabilire a chi passare la palla. Non sempre, però, NBA Live comprende le nostre intenzioni.

NBA LIVE 2004 SI RICONFERMA IL GIOCO DELLA PALLACANESTRO SU PC: EMOZIONANTE, FISICO, DIFFICILE AL PUNTO GIUSTO, SCENOGRAFICO E, SOPRATTUTTO, ESTREMAMENTE DIVERTENTE!

▲ I replay dei canestri sono sempre spettacolari da vedere!

▲ I due tiri sotto canestro offrono spesso inquadrature molto affascinanti.

Games machine Star player

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

WWW.SWKOTOR.COM

SCEGLI IL TUO DESTINO Quattromila anni prima della venuta dell'Impero Galattico, migliaia di Jedi e Sith combattono un'epica battaglia tra la luce e le tenebre, dalla quale dipende il destino della galassia e di cui tu sei l'epicentro. Ti schiererai con la Luce? O soccomberai alle Tenebre? A te la scelta, ma sarà la tua decisione a determinare le sorti dell'intera galassia.

12+ www.pegi.info

PC CD

BIOWARE CORP

Sito Ufficiale *Star Wars*
www.starwars.com

LucasArts e il logo LucasArts sono marchi di Lucasfilm Ltd. BioWare e il logo BioWare sono marchi depositati di BioWare Corp.© 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. o LucasFilm Ltd.& TM come indicato. Tutti i diritti riservati.

LUCAS Arts

Ivan "Kikko" Conte **kikko@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Invia la tua recensione alla sezione Opinioni di TGM Online! Ti stiamo aspettando!

SVILUPPATORE
SIGames

PUBLISHER
Eidos

DISTRIBUTORE
Leader

MULTIPLAYER
LAN, TCP/IP

LOCALIZZAZIONE
Completa

PREZZO
€ 49.90

SITO
www.sigames.com/

SCUDETTO STAGIONE 2003/2004

Non c'è Cuper, non c'è Zaccheroni, non ci sono Lucescu o Bagnoli che tengano... gli allenatori perfetti per la scalchignata Inter siete voi! Dovete solo riuscire a spiegare a Moratti un valido motivo per cacciare fuori altro denaro. D'altronde, se ci sta riuscendo Ronaldo per la seconda volta...

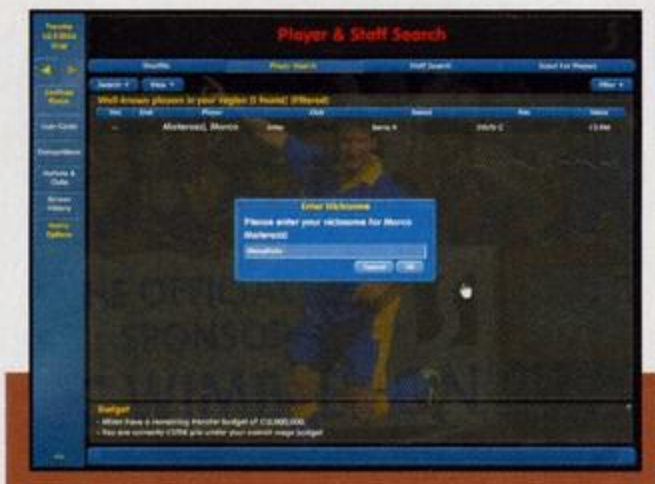
REVIEW

Credo che anche il più sprovveduto di voi conosca l'oggetto di questa fin troppo agevole recensione. Scudetto, giunto qualche mese fa alla sua quarta incarnazione, è considerato praticamente da tutti IL manageriale di calcio per eccellenza (pensate che alcuni modder lo utilizzano anche come base per creare giocatori da inserire nelle patch di Winning Eleven 7 e Pro Evolution Soccer 3. ndToSo). Vista la brevità dello spazio concessomi, non potrò dilungarmi a spiegarvi per filo e per segno tutte le caratteristiche del titolone SIGames, peraltro ampiamente sviscerato dal buon Nikazzi qualche numero fa. Fate opera caritatevole e, qualora caschiate dal pero, bendatevi le ferite ed eruditevi in maniera autogestita. Scopo fondamentale di queste due paginette sarà invece quello di trattare esaurientemente quanto di nuovo i ragazzacci della SIGames hanno implementato nella versione 2003/2004, che dovreste poter trovare nei negozi mentre leggerete queste righe. Innanzitutto vi rincuoro: il "core" degli algoritmi è lo stesso della versione quattro. Se la prima manifestazione poteva considerarsi ancora galleggiante in liquido amniotico, già le successive patch correttive portavano il gioco a vivere un'infanzia felice e senza affanni. Con questa versione, Scudetto raggiunge la piena maturazione, tanto da non mostrare più il fianco ai (pochi) detrattori che si erano scatenati qualche mese addietro alla ricerca facile dei bachi più fastidiosi, soprattutto in sede di trattative di calciomercato.

Ovviamente la prima cosa che balza all'occhio anche disattento è il pieno aggiornamento del database, con tanto di Zaccheroni nuovo allenatore dell'Inter e 3-4-3 al seguito. La seconda è, invece, la presenza di un editor ufficiale che permette di smanettare potentemente con tutti

L'editor incluso è di una potenza straordinaria, tanto da risultare abbastanza dispersivo, almeno all'inizio.

LA PRIMA COSA CHE BALZA ALL'OCCHIO ANCHE DISATTENTO È IL PIENO AGGIORNAMENTO DEL DATABASE



▲ La possibilità di dare soprannomi è inutile, ma veramente divertente. Marco Materazzi diventa così d'ufficio il "macellaio"... Evviva!

▲ Kuranyi è stato pescato in fuorigioco e il motore grafico ce lo segnala mostrandoci la bandierina di Pisacreta, che il fuorigioco decreta! E anche la rima è fatta!

gli aspetti del gioco, anche quelli più viscerali. Ma è addentrandosi nel profondo, cogliendo le sottili sfumature degli aspetti più reconditi, che ci si accorge di quali capillari mutamenti questa versione porti in seno! Per la prima volta nella lunga storia di Scudetto è possibile gestire i giocatori in comproprietà con un'altra squadra. È stato corretto il tiro di molti aspetti durante le fasi di calciomercato, con trattative ora decisamente più verosimili e cifre attinenti al reale valore di ciascun atleta, anche se taluni giovani sembrano ancora un po' troppo restii ad accettare contratti, anche economicamente vantaggiosi, senza la sicurezza di un posto da titolari.
I report di scout e fisioterapisti sono adesso decisamente più dettagliati e danno informazioni di contorno utili comunque a pianificare tanto le strategie d'acquisto, quanto quelle di recupero dei giocatori infortunati. La veste grafica del campo di gioco, seppur ancora spartana, è resa più piacevole dalla comparsa d'icone indicanti i cartellini e gli sbandieramenti dei guardalinee. Inoltre, il comportamento in campo dei giocatori è finalmente influenzato dalle condizioni atmosferiche, che modificano lo svolgersi delle partite e possono essere causa d'infortunio, qualora decidiate di rischiare su un campo pesante un calciatore fuori forma o rientrato da poco nella vostra rosa.
Elenco, in ordine rigorosamente sparso, alcune aggiunte minori, ma ugualmente degne di menzione: award assegnati per il miglior gol del mese e della stagione, sorteggio in diretta delle coppe europee, possibilità di associare un soprannome a ciascun giocatore (chi ha detto Jon Dahl "parassita" Tomasson?)(sarà anche un parassita, ma la butta sempre dentro... 'tacci sua. ndToSo, lo juventino goloso), segnalazione degli effetti degli allenamenti direttamente nella schermata specifica di ciascun calciatore e, infine, nuovi template di tattiche preconfezionate con tanto d'indicazioni per singolo atleta già preimpostate.
Chiudo, prima di lasciarvi al commento, con una nota tecnica che non ritengo marginale. Se Scudetto 4 si era rivelato non proprio digeribile su sistemi anche mid-level, questa nuova versione pare decisamente più snella a parità di sistema, tanto da non aver mostrato esitazione alcuna sull'ammiraglia di casa (AtlonXP1700, 512MB di RAM) ed essersi arrangiata anche sul portatile di "backup" (Celeron 700MHz, 128MB di RAM), laddove il precedente capitolo non ne voleva sapere di marciare senza che il sottoscritto si addormentasse tra una giornata di campionato e l'altra.

È STATO CORRETTO IL TIRO DI MOLTI ASPETTI DURANTE LE FASI DI CALCIOMERCATO ED È STATA AGGIUNTA LA COMPROPRIETÀ

▲ La schermata delle tattiche è la solita. Difesa a tre, centrocampo folto e Sheva e Pippo a fucilare il portiere avversario!

NON DI SOLO PANOZ VIVE L'UOMO

Scorrendo i ringraziamenti di Scudetto (o Championship Manager, nella dicitura anglosassone) si resta basiti dalla quantità di collaboratori sparsi in giro per il mondo che partecipano ogni anno alla buona riuscita di un prodotto completo come questo. Al che mi sono detto: perché non fare quattro chiacchiere con chi si occupa del settore "Italy" di Scudetto? Eccovi perciò una breve intervista al buon Alberto "Panoz" Scotta.

TGM: Innanzitutto, benvenuto su TGM. Prima domanda, rapida rapida: quale credi che sia l'aspetto maggiormente migliorato in questa nuova versione di Scudetto?
Panoz: Risposta scontata: la comproprietà. Da anni il sottoscritto e tutta la community di CM Ita, si battono per l'introduzione di quest'opzione di mercato tipicamente italiana e finalmente la Sports Interactive ce l'ha regalata. Pensa che a fine stagione sarà anche possibile andare alle buste, una chicca davvero speciale creata solo e appositamente per noi fan italiani.

TGM: La critica più forte mossa alla serie è sempre stata quella della mancanza di una parte di gestione delle finanze più aggressiva. Che ne pensi?
P: Che CM-Scudetto è sempre stato così dagli inizi e a mio parere il suo successo sta proprio nell'aver privilegiato l'aspetto tattico e prettamente calcistico a quello di gestione finanziaria. CM è un gioco di calcio per appassionati e fanatici di calcio. Da anni raccolgo gli umori e i suggerimenti che i fan della serie postano sul forum e ti assicuro che solo una bassissima percentuale di loro chiede di sviluppare di più la parte economica del gioco.

TGM: Come hai iniziato a lavorare per la SIGames?
P: Brevissimamente. Nel 1997 compilo un form sul loro sito. Mi rispondono dopo due mesi chiedendomi tutto sul Piacenza. Capisco che è la mia grande occasione e in 24 ore passate senza chiudere occhio riesco a reperire l'impossibile, dal numero di scarpe di Piovani al nome dell'allenatore dei pulcini. Velocità e dettaglio dei dati devono essere piaciuti... mi hanno affidato il database italiano con 550 giocatori. Oggi sono più di 20.000!

TGM: Grazie del tempo che ci hai dedicato!
P: Grazie a voi e a tutti fan di CM. Appuntamento su "www.panoz.it/cmitalia/" per news, patch, aggiornamenti e quant'altro sul nuovo Scudetto 03/04.

COMMENTO

Che dire. Sono appassionato della serie da ormai parecchio tempo e, nonostante ciò, riesco ancora a stupirmi di come i ragazzi della SIGames riescano a sfornare nuove idee e a produrre un titolo sempre assolutamente ai vertici della categoria dei manageriali sportivi. Se Scudetto 4 peccava in alcuni aspetti a causa della giovinezza dei suoi algoritmi, questa versione aggiornata alla stagione in corso ne corregge buona parte degli errori, introducendo diversi aspetti nuovi, senza snaturare il fulcro del gioco che ha ampiamente dato in passato garanzie di funzionalità e divertimento a lungo termine. Checché ne dicano gli smanettoni del 3D a tutti i costi, la visuale della partita in 2D, che è stata abbellita ulteriormente, permette di osservare al meglio gli schemi. L'introduzione della comproprietà consente strategie di compravendita assolutamente diversificate e variegate rispetto alla sola opzione di prestito, e va merito ai fan italiani di aver insistito fino alla noia per ottenerla già da questa versione. Il database immenso e il potentissimo editor trascinano, manco a dirlo, longevità e giocabilità a livelli stratosferici. Acquistatelo anche se avete già sottomano Scudetto 4, perché sotto la croccante veste apparentemente gemella, pulsa il cuore di un manageriale rivisto e corretto in così tanti aspetti che fanno sfiorare al titolo la perfezione nel suo genere.

HARDWARE

I requisiti ultraminimi parlano di un P3 600 MHz con 128 MB di RAM per la gestione di un solo campionato e database ridotto all'osso. Personalmente mi sento di consigliare un processore da almeno 1 GHz e 256 MB di RAM. Fate attenzione alla risoluzione della scheda video, visto che Scudetto funziona solo in 1024x768: i monitor di alcuni portatili potrebbero non arrivarci!

QUALITÀ/PREZZO
GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
LONGEVITÀ
CARISMA

90

BudgetZone

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Vieni a consultare la lista delle uscite dei nuovi budget games su TGM Online!

Ben trovati, cari lettori! In questo appuntamento natalizio ci occupiamo di due titoli che dovrebbero accontentare gli appassionati della violenza indiscriminata e degli strategici a turni. State Of Emergency, dopo essere sbarcato su console diverso tempo addietro, arriva anche sui nostri PC, non riuscendo comunque a conquistarci più di tanto. Discorso diverso per Age Of Wonders II, che strappa più di un applauso anche a chi non vive di pane e strategia. Ma passiamo alle recensioni... Buona lettura, buon Natale e buon anno!

STATE OF EMERGENCY

Uscito su console qualche tempo fa, State Of Emergency approda su PC direttamente in linea budget. Tenendo fede alla nomea di team politicamente scorretto, i Rockstar hanno posto SoE nella scia dell'acclamato gioiello di famiglia Grand Theft Auto, il che si traduce in violenza e situazioni truculente a quintali. Il nostro Paese è soggiogato da una potente corporazione criminale dai metodi fascisti, contro la quale la popolazione oppressa scatena continui tafferugli e disordini vari. In mezzo a questo macello, il giocatore potrà scegliere due modalità principali, tutte votate (inutile sottolinearlo) alla distruzione più estrema. Revolution, una specie di story-mode, ci pone nei panni di cinque personaggi bizzarri e pittoreschi (sbloccabili nel corso del gioco), membri della Resistenza contro la Corporazione e decisi a combattere in nome della libertà. Partendo dal centro commerciale di Capitol City, affronteremo in sequenza semplici missioni commissionateci dai nostri capi. La seconda modalità, denominata significativamente Kaos, permetterà di massacrare centinaia di individui al di fuori di qualsiasi contesto narrativo, dai cloni della Corporazione ai semplici mariuoli da strada, entro limiti di tempo o di punteggio. Complessivamente, il gioco è composto da quasi duecento missioni collocate in quattro vaste aree liberamente esplorabili. Peccato, però, che sulla distanza la scarsa varietà del gameplay si faccia sentire pesantemente. Missioni banali e ripetitive, pochi personaggi e ambienti ridotti all'osso fanno calare mestamente il sipario su un gioco che rischia di perdere presto mordente. Buona la grafica, che però non risolleva eccessivamente un titolo dal concept forse troppo limitato.

TITOLO
State of Emergency
PUBLISHER
Take 2
COLLANA
Bis
PREZZO
€ 9,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium III 600 MHz – RAM: 64 MB (consigliati 128 MB) – Scheda video: AGP da 32 MB – Lettore CD-Rom: 4x – Sistema operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

60

AGE OF WONDERS II

Pur soffrendo la concorrenza degli RTS, gli strategici a turni mantengono intatto il loro fascino un po' retrò e ricco di suggestioni. Seguito di uno dei titoli più apprezzati del settore, Age of Wonders II non tradisce le aspettative, mostrando elementi forse non proprio originali ma tuttavia ben strutturati. In piena atmosfera fantasy, il giocatore potrà scegliere tra due modalità di gioco: una campagna composta da 20 missioni, oppure, in alternativa, 24 scenari all'interno dei quali portare a termine compiti prestabiliti. Nella campagna seguiremo le vicende di Merlino (no, non quello con la barba bianca e il cappello da imbecille!), giovane mago impegnato a ristabilire l'ordine nelle terre di Evermore, minacciate da nuovi e potentissimi stregoni. Per far ciò, Merlino dovrà prima padroneggiare al meglio le sei sfere della magia, affrontando in sequenza tutti i maghi avversari detentori dei rispettivi globi del potere. L'esplorazione delle mappe ci permetterà di incontrare numerosissimi individui di ogni specie, alcuni dei quali si uniranno al nostro party. Ovviamente, non incontreremo solo simpaticoni accondiscendenti. Che si tratti di conquistare una fortezza o di sconfiggere un manipolo di nemici, il gioco propone due modalità di combattimento diverse: nella prima, manuale, controlleremo ogni mossa delle nostre unità, seguendo l'impostazione a turni, mentre la seconda opzione è del tutto automatica. Impostandola, sarà il gioco a gestire autonomamente i combattimenti. Insomma, nulla di nuovo sotto il sole, anche se il risultato finale risulta decisamente gradevole. Uniche pecche? Uno spiccato senso di costrizione nello svolgimento delle missioni e una scarsa gestione delle risorse. Graficamente è un tantino obsoleto, ma si sa, in questi titoli l'apparenza non è poi così fondamentale. O mi sbaglio?

Dario Ronzoni

TITOLO
Age of Wonders II
PUBLISHER
Take 2
COLLANA
Bis
PREZZO
€ 9,90

REQUISITI MINIMI
Processore: Pentium II 300 MHz (consigliati 500 MHz) – RAM: 64 MB – Scheda video: 4 MB – Lettore CD-Rom: 4x – Sistema operativo: Windows 98, ME, 2000 e XP

76

Think Xtra

Think Xtra ©

www.txeurope.com

TX ITALIA Srl - Via Ponchielli 4, 20063 Cernusco Sul Naviglio (MI) - Tel: +39 02 92.11.20.92 - Fax: +39 02 92.11.20.97

Daniele "Wergio" Vergini talentscout@xenia.it

TalentZone

In collaborazione con http://gameprog.it

SPEDITECI I VOSTRI LAVORI!
(Per le realizzazioni "voluminose" mandateci un CD per posta ordinaria!)

Giochi e Demo:
talentscout@xenia.it
Daniele Vergini
Via Firenze 231/a
47010 Villa Rovere (FO)

Grafica e Filmati:
talentart@xenia.it
Luciano Iurino
viale E. Montale, 28
70024 Gravina (BA)

Bene, cari lettori, anche questo anno volge velocemente al termine. Come al solito, lo spazio è tiranno e di cose da dire ce ne sono veramente tantissime. Bando alle ciance quindi, e diamoci dentro! Ah, quasi mi dimenticavo... Buon Natale!

GAME DEV NEWS

Vi ricordate dei GPI Contest, ovvero i concorsi sul game-dev indetti dall'Associazione GPI che mettevano in palio schede Ati, prodotti Trust e giochi PerGioco? Ebbene, si sono conclusi da poco i primi due concorsi e passo quindi a segnalare i vincitori: il contest dedicato alla creazione di un documento di Game Design è stato vinto da Jonathan Gervasi con "The World's Greatest Cinema", mentre quello dedicato alla creazione di un tutorial sulla programmazione vede sul primo posto del podio Federico Coletto, che ha realizzato un lavoro sulla "Simulazione di fluidi ad alta viscosità". Onore e gloria ai vincitori... ma anche agli altri partecipanti che hanno inviato lavori davvero ottimi! Quando leggerete queste righe saranno in fase di conclusione anche gli altri quattro contest: non mancheremo di citare i vincitori sui prossimi numeri, ma nel frattempo potete visitare il sito ufficiale http://contest.gameprog.it. Da qui potrete anche scaricare i lavori dei partecipanti. Passiamo ora alle consuete segnalazioni di programmi e strumenti utili per gli sviluppatori: Alberto Demichelis ci ha segnalato un suo progetto open source chiamato "Squirrel". Si tratta di è un linguaggio di scripting nato per essere integrato in un engine per videogiochi: l'idea è molto interessante, maggiori info su http://squirrel.sourceforge.net. Assolutamente da segnalare anche l'uscita della versione definitiva (1.0) di RenderMonkey, la suite ATI nata per facilitare la programmazione di vertex e pixel shader, reperibile all'indirizzo http://www.ati.com/developer/sdk/radeonSDK/html/Tools/RenderMonkey.html . A chi sviluppa in Delphi, invece, interesserà sicuramente questo "Game Vision" (http://www.gamevisionsdk.com), un framework per lo sviluppo di videogame sotto il succitato programma (dalla versione 4 in poi) che si appoggia sulle DirectX 8.1. Per i "fan" delle OpenGL, invece, segnaliamo il recente rilascio della documentazione relativa alla nuova versione ufficiale delle suddette API: si tratta della 1.5, reperibile all'URL http://www.opengl.org/developers/documentation/OpenGL15.html. Per avere un aiuto sull'utilizzo delle nuove estensioni vi consigliamo anche il download di questa libreria freeware: http://www.elf-stone.com/downloads.php#GLee . Passiamo ora alla grafica, per cui vi segnaliamo l'uscita di tre interessanti programmi: il primo è il Blender 2.30, potente modeller 3D freeware (ottimo per il prototyping). Per il download andate su http://www.blender3d.org . Se invece potete permettervi di spendere qualche soldo (circa 50$) l'AC3D 4.0 potrebbe fare per voi: si tratta di un tool espressamente pensato per la modellazione LowPoly, con un occhio di riguardo ai videogiochi, disponibile sia per piattaforma Win32 che per Linux. Il dimostrativo è scaricabile da http://www.ac3d.org . Citiamo infine l'uscita di GameSpace 1.0 di Caligari Corporation, un programma professionale specificamente pensato per gli sviluppatori di videogiochi con feature davvero interessanti, venduto a un prezzo non basso ma "abbordabile" (299$). Maggiori info su http://www.caligari.com/gamespace.

TALENT SCOUT

Quello che vi presentiamo oggi è un gioco apparentemente molto interessante e tuttora in fase di sviluppo: si tratta di un beat'em'up 3D a scorrimento orizzontale ispirato a niente-meno che Hokuto no Ken! Dokroton, il team che lo sta realizzando, si è dato veramente da fare e devo dire che sono rimasto favorevolmente sorpreso dal video che mi hanno inviato: i lettori si dovranno invece accontentare degli screenshot, comunque molto stuzzichevoli.

Vi rimando ai prossimi mesi per ulteriori aggiornamenti, nell'attesa di provare una demo giocabile. Nel momento in cui leggerete queste righe, dovrebbe comunque essere già online il sito della Dokroton (www.dokroton.com), dove saranno pubblicati altri shot e info sul gioco. Per contattare il team via mail, potete invece scrivere a dokroton@telvia.it.

Davide "ToSo" Tosini **iltoso@xenia.it**

Replay

Dopo esserci occupati dell'emulazione di Xbox e Gamecube, facciamo un salto nel passato per tornare ai tempi dell'indimenticabile Atari VCS 2600. Per le recensioni, invece, troviamo due titoli estremamente divertenti, che ci permettono di impersonare Tarzan e di guidare, una volta tanto, senza paura che ci tolgano i punti dalla patente...

FOCUS

L'ATARI VCS 2600

Fin dai primi anni '70, Atari è stata per molto la regina assoluta nel campo dell'intrattenimento videoludico casalingo: all'epoca, in molte case si diffusero apparecchi in grado di riproporre, dopo previo collegamento alla televisione, un semplice gioco in cui gli utenti avevano il compito di pilotare due respingenti trasversali nell'intento di spedire una pallina nella porta avversaria e segnare così un punto... si trattava del mitico Pong.

Alla fine di quel decennio, con la commercializzazione dell'Atari VCS 2600, la casa fondata da Nolan Bushnell mise a segno il vero colpo da maestro: la console in questione si diffuse ben presto a macchia d'olio, grazie soprattutto a Space Invaders, che fu trasposto in versione casalinga nel 1980 dopo che l'Atari stessa ebbe acquistato i diritti dalla Taito.

I giochi che hanno contribuito all'affermarsi del VCS 2600 sono comunque svariati: meritano almeno una menzione Asteroids, Donkey Kong, Buck Rogers (trasposizione digitale delle avventure dell'omonimo eroe), Indiana Jones and the Raiders of Lost Ark (tie-in tratto dall'omonimo film) e Defender. Nel biennio 1982-83, due trasposizioni scriteriate relative a giochi rivelatisi poi di pessima qualità come Pac Man ed E.T. (anch'esso tratto dall'omonimo film) condussero l'Atari sull'orlo del fallimento: la produzione relativa al VCS 2600 subì una brusca frenata. Le alte sfere decisero di abbandonare progressivamente al suo destino la piattaforma e cercarono il rilancio attraverso la commercializzazione di nuove console, come il 5200, evoluzione diretta dello stesso 2600.

Nonostante ciò, l'antesignano sopravvisse nelle case di molti appassionati e la produzione di giochi, seppur spesso di infima qualità, proseguì fin quasi alla fine degli anni '80.

Oggi, naturalmente, è possibile rivivere le emozioni che l'Atari VCS ci regalò ai suoi tempi grazie ai molti emulatori in grado di riproporre fedelmente sugli schermi dei PC le gesta della piattaforma in questione.

Purtroppo, la gran parte di questi programmi è stata sviluppata tra il 1996 e il 1997, quando il fenomeno emulazione era agli albori e l'ambiente ideale per lo sviluppo era il DOS: risultano perciò inutilizzabili con i più moderni sistemi operativi come Windows XP, incompatibili con applicativi dedicati all'ambiente di sviluppo. Alcuni però sono stati attualizzati e il lavoro su di essi continua tuttora in ambiente Windows: è il caso dello Stella (http://stella.sourceforge.net/) e del PC Atari 2600 (http://www.classicgaming.com/pcae/).

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

JUNGLE KING

SOFTWARE HOUSE: Taito
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: Mame

Il primo gioco nella storia arcade a essersi ispirato al mito di Tarzan è Jungle King, un platform molto semplice dove dovremo guidare l'uomo-scimmia alla liberazione di Jane rapita. La struttura del game è costituita da quattro differenti livelli da affrontare in serie: nel primo, quello che ai tempi rese il gioco famoso, guideremo un Tarzan molto agile che si dovrà lanciare da una liana all'altra senza mai mancare la presa. Seguono poi il secondo quadro, dove dovremmo superare una palude infestata da coccodrilli in apnea (stando attenti a non rimanere senz'aria) e il terzo, dove scaleremo una montagna insidiati da un gran numero di massi enormi. Nel quarto, invece, eluderemo la sorveglianza di due indigeni e libereremo Jane che ci aspetta anelante legata a un albero. Jungle King è un prodotto di inizio anni '80 e in tale ottica va visto: grafica e sonoro sono quelli dell'epoca e anche la struttura non è delle più complesse; rimane tuttavia un gioco appetibile, simpatico nella sua linearità. Ai suoi tempi colpì più di un appassionato, diventando una delle icone videoludiche della sua generazione. Consigliato a chi vuole riscoprire un pezzo di storia del software.

Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

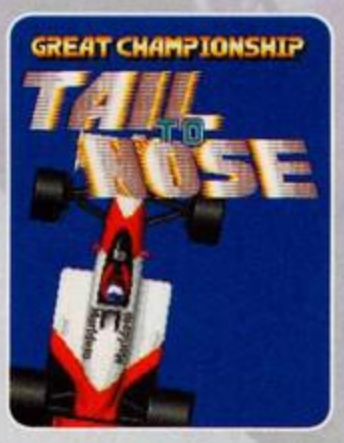
TAIL TO NOSE

SOFTWARE HOUSE: V-System Co.
PIATTAFORMA: Arcade
EMULATORE RICHIESTO: Mame

Tail To Nose è un gioco di corse automobilistico piuttosto atipico: la visuale è infatti a volo d'uccello, e stranamente per padroneggiarlo è consigliabile usufruire di un joystick piuttosto che di un volante. Tutte le evoluzioni che ci troveremo ad affrontare con le nostre Formula 1 risultano infatti più semplici da eseguire impugnando una manopola posta su uno stilo.

Una caratteristica simile potrebbe far pensare a un prodotto scadente, trattandosi di un racing game: invece, con i suoi piloti dai nomi simili agli originali (per evitare di pagare licenze) e con la sua grafica poco appariscente, Tail To Nose risulta assolutamente apprezzabile.

Il gioco vero e proprio è diviso in due fasi: nella prima dovremmo affrontare un giro di qualificazione e terminarlo in un tempo limite, il che ci consentirà di conquistare una posizione in griglia di partenza più o meno favorevole. Fatto questo, affronteremo la gara vera e propria, strutturata su tre giri al termine dei quali dovremmo trovarci in una delle prime 3 posizioni per accedere al circuito successivo. Se ciò non avverrà, saremo condannati al game over. L'obiettivo è naturalmente terminare da vincenti tutte e quattro le gare disponibili. In definitiva, si tratta di un prodotto divertente e da provare per trascorrere piacevolmente qualche ora.



Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro (prodocevano@emuitalia.com)

ABBONATI!

XIII

TGM TI REGALA

ECCEZIONALE OFFERTA

Rivista con CD

12 Numeri di TGM
12 Giochi Completi
24 Silver Disk

€ 92,40

Codice Abbonamento
980-170-D02-012

Rivista con DVD

12 Numeri di TGM
12 Giochi Completi
12 DVD

€ 104,40

Codice Abbonamento
980-171-DV02-012

e in REGALO: XIII

Inserisci il Codice Abbonamento nello spazio della causale sul bollettino

Offerta valida dal 01-11-2003 al 31-12-2003
per i nuovi abbonati e per i rinnovi fatti con questo bollettino

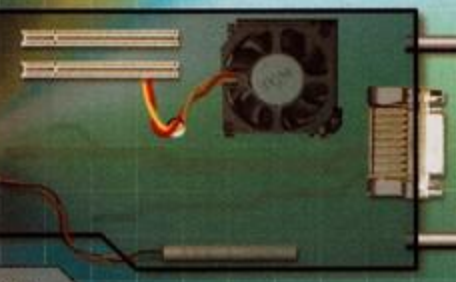
COME ABBONARSI?

- Compila il bollettino allegato inserendo in stampatello il codice abbonamento
- Versa l'importo presso un qualsiasi Ufficio Postale
- Per verificare lo stato dell'abbonamento e delle spedizioni telefona al servizio cortesia di Sodip allo **02/66030285.** (Tempo minimo di attivazione 2 mesi)

Per informazioni abbonamento@xenia.it

Paolo Besser **paolone@xenia.it**

Hardware



TGM ONLINE www.tgmonline.it

Nella sezione download di TGM Online trovi i driver per tutte le periferiche più famose!

La fascia di schede video "mainstream-performance" è quella che normalmente in italiano noi chiamiamo "fascia media", capace, in altre parole, di offrire prestazioni perfettamente rapportate ai giochi attuali e di prossima uscita, ma senza costare un occhio della testa. ATi e nVidia tornano a suonarsele di santa ragione con i nuovi processori 9600XT e FX5700: prontamente, abbiamo messo le mani su due modelli che potrebbero benissimo costituire un bel regalo di Natale. Abbiamo anche riammesso Gun Metal fra in benchmark, visto che con la release 3.9 dei Catalyst, ATi ha risolto tutti i problemi che avevamo evidenziato sul numero di dicembre.

EMPIRE LCD EXTERNAL TV-BOX

Distributore: EmpireMedia
Prezzo al pubblico: € 118 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 6
PRESTAZIONI 6
COMPETITIVITÀ 7

+ Facilissimo da usare
+ Ottima resa della TV sul monitor
− Peggiora eccessivamente la visualizzazione del computer

6

L'idea alla base di questo prodotto è lodevole: c'è chi in camera propria non ha lo spazio per un monitor di medie/grandi dimensioni e un televisore, per cui è costretto a scegliere. Inoltre, non tutti sono interessati alla registrazione su PC dei propri programmi preferiti, e le acquisizioni video, il più delle volte, riguardano film in videocassetta o provenienti dalla telecamera. Non solo: spesso di tutte queste cose non ce ne può importare meno, e vorremmo vedere la TV sul monitor senza dover configurare un bel niente. Beh, questo aggeggio è la soluzione ai vostri problemi, giacché si tratta di un sintonizzatore esterno che si collega al monitor del PC, direttamente, e che è in grado di visualizzare correttamente su di esso qualsiasi sorgente PAL, sia essa un canale TV, o anche un video in arrivo da una console, un lettore DVD o un VCR: l'LCD External, infatti, dispone anche degli ingressi composito e S-video. È ovviamente possibile collegare in cascata PC, Sintonizzatore e Monitor. In questo modo basta spegnere o accendere l'apparecchio per passare automaticamente dal computer alla TV e viceversa. Il problema è che, così facendo, il desktop si legge davvero malissimo, i caratteri diventano tutti sfocati e i colori perdono di brillantezza. Tutte le forme diventano meno definite e fanno un gran male agli occhi. Meglio, quindi, disporre di un video che abbia due ingressi distinti (molti ormai ce li hanno), o collegare di volta in volta il monitor all'elettrodomestico che ci serve. Scomodo, ma sicuramente più produttivo. Per il resto, una volta accesso fornisce una qualità video eccezionale, che difficilmente abbiamo visto sulle schede TV e sugli altri sintonizzatori, anche a prezzi più alti. Peccato davvero per quel problema con il segnale PC, perché sarebbe stato davvero un prodotto perfetto nel suo genere.

Games Machine **Best Buy** ★★★

KISS DP450 DVD/DIVX PLAYER

Distributore: Kiss
Prezzo al pubblico: € 250 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 6
INNOVAZIONE 7
PRESTAZIONI 5
COMPETITIVITÀ 6

+ È stato il primo nel suo genere
+ Si può aggiornare costantemente
− Sistema di menu scomodo
− Abbastanza complicato da gestire

5

Il Kiss è indubbiamente uno degli "apripista" verso un mondo informatico in costante espansione, capace di uscire dall'ambito dei computer per entrare nella vita di tutti i giorni. Un po' com'è successo con l'MP3, che da semplice formato di file si è trasformato in un veicolo per immagazzinare la musica nei lettori portatili e sentirla ovunque, anche il DivX è destinato, lentamente, a convivere con l'MPEG2 nei lettori DVD da salotto. Questo player è stato uno dei primi a offrire il supporto dei film in DivX sul televisore domestico, e purtroppo si vede. Il firmware originale non legge i DivX 3.11 e nemmeno alcuni tipi di DVD (non ha letto "Attila il flagello di Dio", e un lettore che non legge Attila non è degno del mio salotto!), così ho provato a scaricare l'aggiornamento e a masterizzarlo su un CD-R, come spiegato nelle istruzioni. Infilandolo nel lettore e riaccendendolo, però, ci è stato impossibile installare l'aggiornamento, neppure dopo aver resettato il DP450 con la sua procedura e nemmeno dopo aver provato e riprovato più volte la lista di operazioni necessarie. Peccato perché ciò che si vede, bisogna proprio dirlo, si vede molto bene: la possibilità di zoomare viene in aiuto quando si usano televisori 4:3, e il telecomando è comodo e funziona piuttosto bene. Altra nota negativa è l'impossibilità di fare avanzare e retrocedere velocemente un film in DivX. A dire la verità si potrebbe, se solo si riuscisse ad aggiornare il firmware del lettore…

HARDWARE

NEWS

ABIT SI DÀ AI COMPUTER COMPATTI

Si chiama DiGiDice, vale a dire "Dado digitale", il computer compatto recentemente presentato da Abit. Come potevamo aspettarci dall'azienda taiwanese, il piccolo mostriciattolo da scrivania ha tutte le caratteristiche di un classico PC desktop, in quanto incorpora sulla scheda madre uno slot AGP 8x e uno PCI (abbastanza distanti da consentire l'uso di schede video a doppio slot – e Abit ne produce diversi modelli), il chipset per Pentium 4 i865, due slot per moduli di memoria DDR400 e tutti i connettori necessari in un PC di oggi: scheda video integrata, Ethernet 10/100, audio a 6 canali, porte firewire e USB. Il DiGiDice ha un look che ricorda molto le radio di una volta, ed è disponibile in un elegante chassis color argento.

UN NUOVO ZEN DA CREATIVE

Creative ha recentemente annunciato un nuovo lettore portatile di file MP3, dotato di un disco fisso da 60 GB e capace di trasportare qualunque genere di file. Si collega al computer per mezzo dell'interfaccia USB 2.0 e può dunque fare anche da disco esterno. Avrà un ampio display LCD retro-illuminato blu, un'interfaccia a icone e il pratico pulsante scroller laterale, che consentiranno di navigare tra le compilation preferite e di creare liste d'ascolto personalizzate. La qualità audio – ci assicurano – sarà eccezionale. La nuova soluzione, infatti, garantisce

CONFIGURAZIONE DI PROVA

Tutti i nostri test sono stati effettuati su una macchina di prova composta da CPU Intel Pentium 4 da 3 GHz (FSB 800) su scheda madre reference Intel i875, 512 MB di RAM DDR400 Dual Channel, disco fisso SATA-150 da 120 GB, Windows XP Professional. Driver utilizzati: Catalyst 3.9 e Detonator 52.14, DirectX 9.0b. Nelle recensioni delle schede video, le risoluzioni contrassegnate con HQ indicano l'attivazione del filtro anisotropo 8x e dell'antialiasing 4x. Laddove gli istogrammi mostrano valori nulli, vuol dire che non è stato possibile effettuare la prova, per mancato supporto dei driver, del software, o per eventuali e ripetuti blocchi durante i test.

GAINWARD ULTRA/960 GOLDEN SAMPLE

Distributore: Gainward
Prezzo al pubblico: € 299 (IVA inclusa)

8 INSTALLAZIONE
7 INNOVAZIONE
7 PRESTAZIONI
8 COMPETITIVITÀ

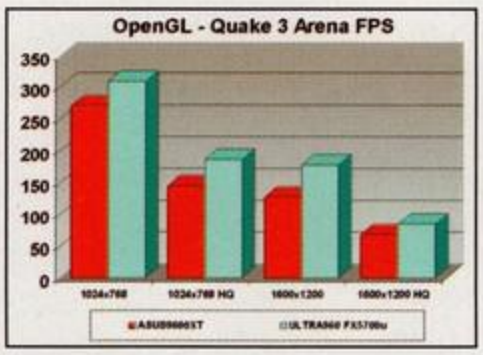
+ Prestazioni buone e migliorabili dall'utente
+ Ottima per i giochi
− Un po' costosa

8

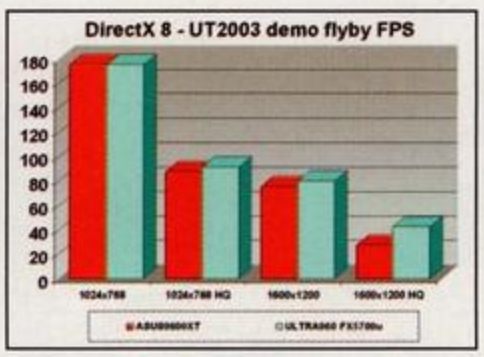
Nel tentativo di fermare l'inarrestabile avanzata di ATi in tutte le fasce di mercato, nVidia ha recentemente rilasciato NV36, il nuovo chip di fascia media destinato a sostituire la serie FX 5600. Come prevedibile, il nuovo arrivato si chiama GeForce FX 5700, ma il "7" non deve farci pensare alla vecchia Radeon 9700: se quella era una soluzione di fascia alta, questa resta confinata nella fascia media. Rappresenta, comunque, il miglior risultato ottenuto da nVidia in questo segmento dai tempi delle ti4200. Gainward ha saputo costruire, attorno a questa tecnologia, una scheda dalle prestazioni davvero buone, anche se dalle dimensioni (in lunghezza) tutt'altro che contenute. C'è di buono che il dissipatore occupa il solo slot AGP, e non obbliga l'utente a rinunciare al primo connettore PCI immediatamente sottostante. La frequenza originaria della scheda è, come per tutte le altre 5700 Ultra sulla piazza, di 475/900 MHz, ma grazie al software ExperTool, fornito in dotazione, è possibile avvantaggiarsi della "migliore qualità" che caratterizza i prodotti Gainward marchiati come golden sample, e portarla direttamente a 500/950. Volendo, chiaramente, ci si può spingere anche oltre: in fondo le memorie DDR2 da 2,2 ns dovrebbero reggere fino a 1 GHz (500x2 MHz), ma non è che serva a granché. I frame in più ottenuti in questo modo sono veramente pochi, e "accontentarsi" di quel margine ottenuto a 500/950 è a nostro avviso la scelta migliore. Fra l'altro, non c'è pericolo che decada la garanzia. La scelta di usare due connettori DV-I al posto della consolidata accoppiata SVGA+DV-I (e di inserire nella scatola due adattatori, ovviamente), dimostra che il target naturale di questa scheda è composto da chi dispone di un monitor LCD, perché è proprio con queste periferiche digitali che la 5700 dà il meglio di sé. In fondo, è una scheda pensata per andare raramente oltre i 1280x1024 pixel, e i monitor LCD da 1600x1200 punti costano ancora troppo. In effetti, indipendentemente dal monitor utilizzato, questa scheda video permette di giocare allegramente a tutti i giochi attuali fino a 1024x768 attivando i filtri, e fino a 1600x1200 senza. Attivando AA e AF, invece, otteniamo risultati diversi a seconda delle librerie usate dai programmatori.

Normalmente (Open GL, DirectX 6-7-8), i filtri non incidono tantissimo sulle prestazioni, e la differenza rispetto ai Radeon 9600XT è veramente minima. Attivando Pixel e Vertex Shader 2.0 (DirectX 9), tuttavia le prestazioni calano. Questo tradisce i ritardi e le difficoltà di nVidia su questo fronte, il che non è bellissimo visto che in futuro tutti i giochi faranno uso di queste tecnologie. Non disperiamoci, però: nVidia nei mesi scorsi ha lavorato molto sui driver per ottenere prestazioni comunque ottimali, e quanto abbiamo visto con la release 52.16 è davvero un buon compromesso fra qualità video e velocità di rendering. L'unica controindicazione è che l'AA 4x dà un fastidioso effetto di "scivolamento" dei pixel in movimento, che sembrano percorrere i lati che dovrebbero "smussare". Ma ci si fa l'abitudine.

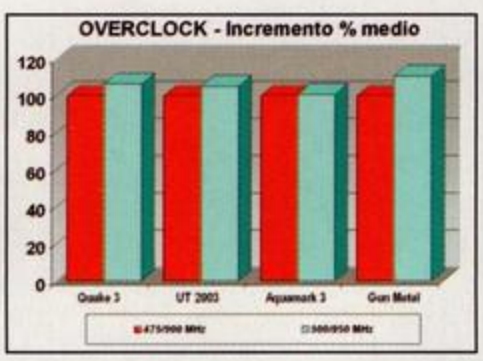
I BENCHMARK: Abbiamo messo in diretta competizione le due schede presentate in queste pagine. Da una parte la Radeon 9600 XT di ASUS (in rosso), dall'altra la FX 5700 Ultra di Gainward (in azzurro). I grafici delle due recensioni vanno visti nella loro totalità: la scelta fra le due dipende unicamente dal prezzo a cui i negozianti potrebbero proporvele….



▲ **Quake 3 Arena è sempre stato un cavallo di battaglia per le schede nVidia, e anche stavolta i risultati ottenuti con la 5700 Ultra (in azzurro) sono indubbiamente superiori.**



▲ **Unreal Tournament 2003 riporta le due schede in una condizione di sostanziale parità. Si noti che i quattro giochi da noi utilizzati sono solo la punta dell'iceberg. Ripetendo gli stessi testo con dozzine di altri programmi e tracciando una media, non c'è una vera vincitrice.**



▲ **Ecco l'aumento medio di prestazioni passando da 475/900 a 500/950. Con i vecchi giochi è del 5% circa, mentre stupisce la differenza di comportamento – per certi versi opposta – di Aquamark 3 (+0,3%) e di Gun Metal (+10,5%).**

▲ **ExperTool è il programma fornito da Gainward per overcloccare la scheda in tutta tranquillità.**

un rapporto segnale/rumore che raggiunge i 98dB sia in formato MP3 che WMA, mentre la batteria ricaricabile agli ioni di litio, alloggiata sotto la cover in alluminio e facilmente rimovibile, offre fino 14 ore consecutive di riproduzione.

DIAMOND TORNA SUL MERCATO

Diamond Multimedia è un nome che ha fatto la storia: da sempre sinonimo di schede video di qualità (con la serie Viper) e di buone prestazioni a basso costo (con le Stealth), vide i suoi affari andare al tracollo alcuni anni fa, con il flop dei lettori MP3 Rio, fino all'acquisizione da parte di S3. Oggi una nuova azienda (Best Data Products, Inc.) ha acquisito il nome, il logo e i marchi registrati nel campo delle schede video e dei modem/fax. Con un tempismo davvero eccezionale, la rediviva Diamond Multimedia ha annunciato una nuova linea di schede economiche Stealth, formata da quattro modelli con chipset FX5200, MX440, Radeon 9200 e Radeon 7000. I prezzi variano da 60 a 100 dollari circa. Adesso, però, ci aspettiamo le nuove Viper e le nuove Monster…

MATROX SI DÀ ALL'AUTHORING

Matrox Graphics ha recentemente annunciato l'introduzione di RT.X10 Suite, un nuovo bundle hardware e software per l'editing realtime e DVD authoring di fascia prosumer. L'offerta comprende una scheda RT.X10 con le applicazioni di Adobe: Premiere Pro, Encore DVD e Audition. Matrox RT.X10 Suite è in distribuzione presso i rivenditori autorizzati Matrox al prezzo di 850 € I.V.A. inclusa.

NEWS

ASUS 9600 XT

Distributore: ASUS
Prezzo al pubblico: € 249 (IVA inclusa)

INSTALLAZIONE 8
INNOVAZIONE 7
PRESTAZIONI 7
COMPETITIVITÀ 8

+ Funzione VIVO a costi contenuti
+ Ottima per i giochi e non solo
− Qualità desktop alle alte risoluzioni migliorabile

8

Così com'è avvenuto il mese scorso con il 9800XT, il nuovo processore Radeon di fascia media non è niente di rivoluzionario, e si presenta sul mercato come un semplice miglioramento del 9600 PRO, destinato ad affiancarlo e sostituirlo in tempi relativamente brevi. ASUS ha deciso di dare manforte a questa nuova GPU, accoppiandola a 128 MB di RAM a 2,8 ns, capaci in linea teorica di raggiungere ben 700 (350x2) MHz di velocità. Con opportuni sistemi di raffreddamento, dunque, potrebbe essere possibile spingere questa scheda video alle frequenze di 600/700 MHz. Noi, con la sola ventolina e con il software in dotazione, abbiamo preferito fermarci molto prima, rispettivamente a 530 e 640 MHz: in questo modo abbiamo colmato il gap tra le 9600 PRO e le vecchie 9500 PRO, che tutt'oggi risultano essere ancora le schede di fascia media più veloci che ATi abbia mai prodotto (del resto, erano delle 9700 "castrate").

Altra feature interessante della GPU Radeon 9600XT è l'overdrive, un sistema di overclock automatico che le consente di spingersi a livelli più alti direttamente coi driver. ASUS ha preferito disabilitare, di fatto, questa possibilità e di lasciare al proprio software il compito di gestire le ventole e l'overclock in funzione della temperatura del processore. Il programma si chiama SmartDoctor, ed è proprio quello che abbiamo usato per overclockare la scheda. In questo modo è possibile aumentare i MHz molto più di quanto non faccia l'overdrive di suo, ma d'altro canto, se intendiamo continuare a monitorare la temperatura della scheda video durante il gioco, dobbiamo pagare qualcosa in termini di framerate. Insomma, la scelta è tra overcloccare senza controllo e rischiare di bruciare la scheda, o controllare costantemente "rimangiandosi" tutti i frame guadagnati con le frequenze superiori. La soluzione migliore, dunque, consiste nel lasciare la scheda alle sue frequenze standard o aumentarle di poco, nell'ordine della ventina dei MHz, e giocare allegramente con lo SmartDoctor disattivato.

Per il resto, che dire… ASUS non è certo una novellina nel campo delle schede video, e la qualità d'immagine che ha saputo darci è decisamente buona (anche se a mio avviso i caratteri sullo schermo, nelle applicazioni desktop, sono leggermente più sfocati della media), inoltre questa scheda è in grado di visualizzare correttamente qualsiasi gioco attuale fino a 1600x1200 punti fluidamente, a patto di non attivare i filtri. Con questi ultimi, è meglio non spingersi oltre ai 1024x768, soprattutto con i giochi più recenti. La qualità dell'antialiasing e dell'anisotropo, comunque, è superba. Questa scheda offre inoltre il supporto VIVO, con cui è possibile digitalizzare i filmati provenienti da una telecamera o da un videoregistratore (per poi salvarli in MPEG o DivX), ma non ha un sintonizzatore TV. Ottimo il bundle software, che contiene giochi e programmi per tutte le esigenze.

I BENCHMARK: Come vi abbiamo già spiegato nella recensione della scheda prodotta da Gainward, i test condotti questo mese mettono in diretta competizione i due "concorrenti". Al solito, trovate la Radeon 9600 XT di ASUS indicata con il colore rosso, mentre la FX 5700 Ultra di Gainward è caratterizzata dall'azzurro. I grafici delle due recensioni vanno visti nella loro totalità: in altre parole, dipende tutto dal prezzo a cui riuscirete a portarvele a casa…

▲ Aquamark 3 è un test che fa uso massiccio degli shader in versione 2.0, e la migliore architettura di ATi mette in evidenza tutti i suoi vantaggi: attivando i filtri la 9600 XT è più veloce. Disabilitandoli, però, la 5700 colma questo gap.

▲ Gun Metal è sempre una brutta bestia per i processori ATi, e anche in questo confronto la 5700 Ultra stravince. È una vittoria di Pirro, però, visto che 25 frame al secondo non sono comunque sufficienti a definire "fluida" la grafica.

▲ Ecco la differenza media di prestazioni fra la scheda alle sue frequenze standard (in rosso), e a 530/640 MHz (in blu), frequenze che non hanno minacciato la stabilità del nostro sistema. Gli aumenti più sensibili si ottengono con applicazioni ostiche come Aquamark 3 e Gun Metal.

▲ Il software GameFace, proprietario di ASUS, ci consente di giocare online ai giochi più famosi, osservando nel frattempo il volto e ascoltando le parole dei nostri compagni/avversari. Una partita in videoconferenza, insomma. Ah, avrete bisogno di una webcam.

HARDWARE

NEWS

Caratteristiche principali di Matrox RT.X10 Suite sono la facilità d'uso, la potenza dell'hardware, e la possibilità di catturare senza perdite di fotogrammi qualunque tipo di filmato proveniente dall'esterno, sia esso un VHS, un HI8 o un DV.

TECHSOLO ARRIVA IN ITALIA!

Techsolo, una realtà orientale che in Europa è già ben conosciuta e consolidata (soprattutto in Francia e Germania), è sbarcata anche in Italia. L'azienda produce e vende ai distributori diversi tipi di periferiche, dalle tastiere multimediali ai mouse, dalle casse audio ai router, dai modem ai case passando per tutto ciò che fa modding. L'aspetto più interessante dei prodotti Techsolo, però, è il prezzo estremamente contenuto. Per avere un'idea, basta collegarsi al sito http://www.techsolo.net.

MSI CONTINUA A SUPPORTARE L'ATHLON XP

Sebbene AMD abbia deciso di relegare gli Athlon XP alla fascia precedentemente occupata dai Duron, per dare più spazio e visibilità possibile ai nuovi Athlon 64, MSI ha deciso di continuare a supportare questi processori con schede madri sempre più veloci e affidabili. Il nuovo modello KT6V è basato su chipset VIA KT600 e VT8237, supporta fino a 3 GB di RAM DDR 400 e dispone di tutti gli standard più recenti, più il chip proprietario CoreCell, in grado di assistere l'utente nella personalizzazione delle prestazioni (leggasi overclock). Un valido concorrente per la tecnologia uGuru di Abit?

Olidata consiglia Microsoft® Windows® XP Professional per computer portatili

Per informazioni www.olidata-computers.com

Tecnologia. Prendila in giro

Oggi puoi portarla dappertutto, accendi il tuo portatile, connettiti a internet, lavora, gioca, informati. Il mondo non ha più barriere...né fili! La tecnologia WiFi dei nuovi notebook Olidata, basati su Tecnologia Mobile Intel® Centrino™, vi consentirà anche di giocare on line ovunque voi siate.
Oggi tutto quello che ti serve è un punto di accesso, un Notebook Olidata Tehom C 4000 e la voglia di usare la tua libertà come meglio preferisci. Olidata è presente su tutto il territorio nazionale con una rete di agenzie tecnico/commerciali in grado di offrire soluzioni, progetti, consulenza, prodotti tecnologici, ed assistenza post-vendita.
BE FREE, be wireless.

intel inside
centrino
MOBILE TECHNOLOGY

Intel®, logo Intel® Centrino™ are registered trade names of Intel Corporation or its sudsidiaries in the US and elsewhere.

Olidata

FragZone

Matteo "NLz!Elvin" Lorenzetti **elvin@xenia.it**

Piaciuto il restyling della Fragzone di TGM Online? A giudicare dal numero di curiosi e appassionati che ogni giorno ne solcano le pagine parrebbe proprio di sì: ora non solo abbiamo a disposizione il nuovo server di Halo, ma anche tutta una serie di interessanti "Primi Frag" sull'utilizzo di Team Speak e sulla nuova versione di America's Army. Augurandovi un Natale a tutto frag, vi invito a non perdervi l'evento legato ad Aliens Versus Predator 2! Ricordate: la caccia inizia il 20 dicembre!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Non sai usare Team Speak? Imparalo leggendo la Fragzone di TGM Online!

AVP 2 TGM Tournament!

Avete sempre sognato di falciare le zampette a qualche alieno, fare dell'ombra la vostra migliore alleata o ergervi maestosi e invisibili sulla cima di un palazzo grazie a un sofisticato sistema mimetico? Allora limate la seconda dentatura, caricate i fucili a impulsi M-41 e affilate le doppie lame da polso, perché stiamo per sbarcare su pianeti sconosciuti per far saltare la testa a qualsiasi specie ne sia provvista…

In collaborazione con

techsolo www.techsolo.com

GamesNet

Mentre la TGM MoH: AA Cup sta per volgere alle fasi finali, stiamo preparando un altro evento con i "controproiettili": si tratta del torneo di Alien vs Predator 2! Il giocone hollywoodiano di Sierra ci permetterà di perturbarvi sfruttando le intrinseche caratteristiche dei personaggi coinvolti nella vicenda: nei panni di marine, alieno e predatore dovrete affrontare una serie di Deathmatch che porteranno alla definizione dei migliori giocatori del torneo, i quali si scontreranno in una finalissima ad altissima tensione emotiva. Esattamente come accaduto per altri eventi, il regolamento completo verrà pubblicato in un'apposita sezione della Fragzone di TGM Online per il giorno 20 Dicembre, data in cui sarà possibile iscriversi gratuitamente alla competizione. Si tratta di un evento aperto a tutti e studiato per i singoli giocatori che vorranno prendervi parte: le iscrizioni termineranno Domenica 4 gennaio 2004. Durante la settimana successiva prenderanno il via le ostilità, la cui conclusione dovrebbe avvenire verso i primi di Febbraio, a seconda del numero di iscritti. A proposito di server, dopo NGI, Gamesrevolt e Mnet, questa è la volta di Gamesnet, che si occuperà di supportare l'iniziativa con l'allestimento di due macchine configurate appositamente per la modalità torneo; le due istanze saranno coperte da password e attive già dal 20 di dicembre, al fine di permettervi di allenarvi in tutta tranquillità per gli scontri che verranno.
Prima di salutarvi e augurarvi buon divertimento, spendiamo due parole per una piccola presentazione ai danni di Alessandro "Mor3bloodz" Salvador e Filippo "Braga" Franceschetto, ovvero i nostri nuovi collaboratori per quanto riguarda gli eventi multigiocatore: dopo l'evento legato a Medal of Honor, abbiamo deciso di rinnovare loro la fiducia scritturandoli per gli eventi in cantiere per il 2004.
Sappiamo già che non ci deluderanno...

QUANDO IL PREMIO ARRIVA DA UN'ALTRA GALASSIA…

… entra in gioco Techsolo! Ebbene sì, cari i miei Marine coloniali giunti a solo due settimane dal congedo: anche a voi, come al mai dimenticato Hudson di "Aliens: Scontro finale", toccherà crepare sui nostri server in compagnia di alieni e predatori. Per l'unico sopravvissuto il premio vale tutti rischi affrontare poiché si tratta di un fantastico case TC-10SR messo in palio da Techsolo (http://www.techsolo.net): stupendo da vedere, ottimi materiali, e totale compatibilità con tutte le motherboard presenti in commercio. Che altro potreste desiderare per rischiare la vita nei bassifondi di un processore atmosferico? Per maggiori informazioni sul premio (o i premi…) tenete d'occhio l'area dell'evento nella Fragzone di TGM Online!

ALIENS VERSUS PREDATOR: IL FILM!

Quando si parla di Alien o di Predator non ci si riferisce certo allo stereotipo dello schifosetto omino verde che viene dallo spazio, ma alle creature nate dalla matita di H. R. Giger, l'artista svizzero ingaggiato nei lontani anni settanta da Ridley Scott per dar vita a uno dei più bei capolavori di fantascienza horror. Altro film di grande fama e successo fu Predator, in cui la parte del protagonista era interpretata dall'attuale governatore della California Arnold Schwarzenegger: in mezzo alla giungla, un manipolo di marine si trova alle prese con un cacciatore di origini sconosciute e dotato di armi ultratecnologiche e devastanti. Il sogno di ogni videogiocatore appassionato di fantascienza è diventato realtà nel 1998, con il primo Aliens versus Predator: il degno seguito che vi regaliamo in questo numero anticipa quella che sarà la pellicola fantascientifica del prossimo anno, ovvero proprio il film omonimo!
Io non sto più nella pelle…

La smartgun è la cosa migliore che vi possa capitare se i vostri avversari sono i Facehugger: abbiamo provato a farli implementare in occasione del torneo, ma alla Sierra ci hanno risposto picche…

FPS - THE GATE

Avete presente il filmato di presentazione iniziale di Return to Castle Wolfenstein? Bene, perché la masnada di SS alacremente all'opera per far prendere un po' d'aria al caro vecchio Heinrich, pare non abbia potuto prendersi una meritata vacanza...

Del resto, con le sorti della guerra in rapido declino, l'esercito tedesco non poteva certo permettersi di perdere tempo: fu così che gli Africa Korps di Rommel impegnati in una furibonda battaglia tra i deserti africani scoprirono un antico tumulo contenente una sorta di cancello dimensionale. Il Fuhrer, immediatamente informato della scoperta, inviò i migliori archeologi del terzo Reich per carpire i segreti del portale: sfortunatamente per lui, l'avanzata delle truppe inglesi lo costrinse a interrompere gli esperimenti e a far sigillare il sito archeologico. Sessant'anni più tardi, una spedizione americana finisce per scoprire nuovamente la tomba: che cosa si potrà trovare dalla parte opposta del

Armato di P38 sto duellando con un soldato a guardia dell'uscita: quelle mattonelle sul pavimento sanno tanto di trappola mortale...

cancello dimensionale è una domanda a cui solo un reparto di uomini altamente addestrati della 101° Divisione Aerotrasportata potrà dare una risposta. Sempre che riescano a tornare indietro...
D'accordo, la trama è scopiazzata alla grandissima da Stargate, devo ammetterlo, ma quando ci si trastulla con il paranormale tendo a esaltarmi: se poi stiamo parlando di un MOD single player del peso di ben 150 MB messo insieme in due anni di duro lavoro, le aspettative crescono in proporzione. The Gate è un MOD realizzato in maniera eccellente sotto molti aspetti, a eccezione della parte grafica, comunque decisamente sopra la media per gli standard legati ai MOD di Half-Life. Ambienti realizzati con grande attenzione al dettaglio e personaggi ben modellati e discretamente animati sono solo un succulento antipasto.

Già nel filmato introduttivo (uno dei tanti realizzati con il motore del gioco) si capisce che l'avventura non avrà molto senso: voi prendereste ordini da una così? Beh, io sì.

Considerazioni molto più lusinghiere valgono per il sonoro, realizzato sfruttando ampi stralci di parlato funzionali allo svolgimento dell'avventura, caratterizzata da una discreta longevità. Per quanto riguarda il gameplay, le orde naziste che incontrerete strada facendo rappresentano un incentivo piuttosto alto all'esplorazione delle mappe: queste ultime spaziano da un'antica tomba egizia a installazioni militari in grande spolvero sia all'aperto che al chiuso. Fin dalle prime battute, traspare una notevole attenzione riposta nella giocabilità per quanto riguarda il variare delle situazioni: parecchi puzzle legati allo scenario, un sacco di simpatiche trappole, molte zone d'ombra in cui è necessario muoversi con circospezione e persino alcuni simpatici trabocchetti in cui far cadere i marmittoni nazisti. Non fate troppo conto sulla loro dabbenaggine, perché accade di rado che si facciano fregare, e soprattutto accade ancora meno di rado che sbaglino la mira. A completare l'azzeccata ambientazione rimangono una storia un po' folle, l'ottimo arsenale d'ispirazione germanica (P38, MP 40, STG 44 e così via) e un sacco di dialoghi e intercalare del vostro personaggio a commento di tutta una serie di situazioni paradossali che presto o tardi finirete per affrontare.
Che altro dire? Per i fan di RTCW in versione single player si tratta di un must assoluto, per gli altri un download sicuramente apprezzabile. Tutti i nostri lettori, invece, non devono far altro che ricorrere al DVD di questo mese!

TITOLO THE GATE
GIOCO HALF-LIFE
GENERE SURF NAZIS MUST DIE!
SITO UFFICIALE www.planethalflife.com/thegate

PRO
+ Splendida atmosfera
+ Longevo
+ Molto vario

CONTRO
- Molto difficile in alcuni passaggi
- Graficamente sorpassato

Se guardate attentamente in giro potrete trovare parecchi indizi utili a superare i punti più ostici: osservate con attenzione questa mappa e camperete più a lungo.

UT 2003 È STATO INFETTATO!

Avete presente "They Hunger", la famosa trilogia di Neil Manke in cui il protagonista doveva darsela a gambe da orde di zombi assetati del suo sangue (un po' come quando il Silvestri batte ossessivamente alla porta del ToSo mugolando "consegnaaaaaahh...." verso la fine del mese)? Beh, sappiate che l'abbondanza di add-on single player di questo mese ha portato al rilascio di Infection, un inquietante MOD per UT2003 dal peso di oltre 250 MB. Si tratta di un'avventura in stile survival horror che vi vedrà protagonisti della più classica vicenda "tanti zombie + poche munizioni = tanta fifa", per il godimento di tutti gli orfani della serie Resident Evil. Viste le dimensioni del MOD, potevamo forse mancare di inserirlo nella versione DVD di questo mese? Zombie avvisato...

NEVERWINTER NIGHTS PERSISTENT WORLDS

Ammettiamolo: l'innovazione più importante apportata dall'evoluzione tecnologica delle moderne connessioni "always on" a banda larga riguarda i Persistent World, quei mondi virtuali in cui è possibile diventare avventurieri in cerca di fama, gloria e divertimento. Questo mese puntiamo la nostra attenzione sui PW italiani di Neverwinter Nights, per scoprire che i nostri Dungeon Master non sono secondi a nessuno nel progettare, realizzare e amministrare incredibili realtà alternative...

A cura di "Beho" Soscia
oldbeho@hotmail.com

Da qualche settimana sugli scaffali dei negozi italiani è disponibile Neverwinter Nights in versione Gold, ovvero la confezione che riunisce in un solo prodotto il gioco Neverwinter Nights e la sua prima Espansione Shadows of Undrentide a un prezzo d'eccezione. Quale migliore occasione per buttarsi a capofitto nel mistico mondo del gioco basato su D&D?
Fin dalla prima apparizione dei dimostrativi sull'Aurora Toolset messi a disposizione sul sito della Bioware, la comunità italiana dei videogiocatori appassionati di fantasy si è mossa nella pionieristica impresa di creare

Purtroppo, questo genere d'incontri non è raro se si va in giro da soli per Anaret: cercate sempre buona compagnia!

moduli e mondi adatti per poter riportare le proprie partite cartacee su PC, al fine di condividerle e giocarle con altre persone appassionate del gioco di ruolo.
In quel periodo, alcune di queste persone, forti della loro precedente esperienza come giocatori e come amministratori di server basati su Ultima Online, cominciarono a teorizzare la possibilità di creare dei veri e propri "Mondi Persistenti" in grado di rivaleggiare con il loro illustre predecessore. A distanza di più un anno dalla pubblicazione della versione italiana di NWN, grazie anche al buon successo commerciale del gioco e alla politica di free-multiplaying attuata da Bioware (a patto di avere una versione originale del software), sono nate decine di progetti creati con l'Aurora toolset, spesso completamente divergenti dai temi e dall'ambientazione offerta dal gioco. Grazie alla collaborazione con il newsgroup Free.it.giochi.nevewinternights e alla disponibilità degli stessi amministratori, abbiamo potuto esaminare come si sta evolvendo il panorama ludico italiano sotto il profilo dei Persistent World basati su NWN.
Attualmente, esistono ventisette progetti attivi basati su NWN: alcuni di questi (forti del fatto di essere stati i primi a essere stati varati) sono già in dirittura di arrivo, altri sono ancora in fase di beta testing. Infine, ci sono alcuni progetti di ultima ideazione ancora in fase embrionale. Navigando sulle Homepage dei vari PW e controllando la loro presenza su Gamespy, si nota subito come molti staff abbiano scelto di creare dei server basati sull'interpretazione, cercando di rispettare lo spirito originario del gioco basato più sull'interazione tra personaggi giocanti e non giocanti che sull'azione pura. A dispetto di questa scelta, va però detto che la concezione d'interpretazione non è univoca tra i vari coordinatori e quindi il modo di gioco cambia anche radicalmente da server a server. Oltre a questi PW ci sono poi alcuni progetti che hanno preferito concentrare la loro attenzione sull'azione o, come nel caso di Arva, sulla socializzazione tra personaggi e master creando società fittizie e utopistiche; questo per invogliare i giocatori a provare esperienze differenti da quelle classiche del gioco di ruolo, che rischiano di essere stereotipate e quindi noiose.
Sul fronte delle ambientazioni, molti server hanno scelto di intraprendere la difficile strada di rappresentare le immense zone dei Forgotten Realms, concentrandosi però solo su alcune zone particolarmente conosciute sia a livello cartaceo che videoludico. Abbiamo così Reami Perduti, che traccia per filo e per segno la zona delle valli, le Arche d'Argento

Le cripte sotto le città sono popolate da molti tipi di non morti: in pochi hanno potuto raccontare l'odore che emanano.

GLI SHARD ATTIVI

Ecco la lista dei PW attualmente funzionanti: la maggior parte di essi si trova ancora in fase beta o alpha, ma tutti sono in grado di garantire svariate ore di divertimento ad avventurieri di qualsiasi livello. Per esplorare tutti i dungeon di cui sono composti, potrebbe servirvi ben più di un incantesimo di risurrezione: a voi, non al vostro personaggio...

ARVA
www.arva.too.it/
Status: In attesa di hosting

ALYNOR
http://alynor.sytes.net
Status: Online-beta (Richiede SoU)

ALBA DEGLI EROI
http://albadeglieroi.cybergames.it/
Status: Online-beta

ANARET
www.mmorpg.it/anaret/
Status: Online

APOCALYPSE
http://apocalypse.cybergames.it/
Status: Online

BRETONNIA
www.bretonnia.it/
Status: Alpha accessibile a tutti

ENTARA
http://entara.gamesnet.it/
Status: Online Beta

ERIADOR
www.fremen.it/Eriador/
Status: Online-beta

EXODUS
http://nwn.galatins.com/
Status: Online

FAERUN-ON-LINE
www.faerunonline.it/
Status: Online

FLISTARIA
http://flistaria.m4d.sm/
Status: Online-beta

KARAMEIKOS
www.mystara.it/
Status: Online-beta

KHITOMER
http://nwn.jsk.it/
Status: Online

INSULA ARCANA
www.insulaarcana.com/shard/
Status: Online-beta

LA STORIA INFINITA
http://xeron.interfree.it
Status: Online-beta

I GUARDIANI
http://guardiani.cybergames.it/
Status: Online

REAMI PERDUTI
www.reamiperduti.it/
Status: Online

SHARAW
http://sharaw.m4d.sm
Status: Online-beta

TERRA DI MEZZO
www.terradimezzo.altervista.org/
Status: Online-alpha

TERRE DI ELDENOR
http://eldenor.cybergames.it/
Status: Online-beta

TERRE DI MORROWIND
www.morrowlands.it/index2.php
Status: Online

THE SILVER MARCHES
http://silver.game-server.cc/
Status: Online-beta

che ritraggono il territorio omonimo, Sharaw, Apoclaypse e Alba degli eroi che ampliano le zone intorno a Neverwinter e Luskan, sino a scendere verso la Costa del Drago. Infine, c'è l'ambizioso progetto di Faerun Online, che si propone di mappare l'intero continente grazie alla capacità dei suoi quattro server.

Per tanti server che hanno legato la loro sorte ai FR ce ne sono altrettanti che hanno preferito scegliere ambientazioni meno famose, ma ugualmente ricche di mito e possibilità esplorative come nel caso di Flistaria (che basa il suo Server su Grayhawk) e Karameikos, che invece pone le sue basi sul granducato omonimo, centro vitale della gloriosa Mystara. Bretonnia trae invece ispirazione dal gioco di miniature Warhammer e dalla sua trasposizione cartacea Martelli da Guerra.

Altri server hanno tratto ispirazione dal libro fantasy per eccellenza, il Signore degli Anelli. Terra di Mezzo, in particolare, ha deciso di accollarsi il non facile compito di rappresentare nel miglior modo possibile la zona magistralmente descritta da Tolkien nei suoi libri e altrettanto ben rappresentata da Jackson nei suoi film.

Tra tutte queste enormi ambientazioni per il gioco di ruolo e i grandi calibri della letteratura, s'inseriscono i molti mondi persistenti creati con ambientazioni inventate ad hoc per il server dove i vari membri dello staff cercano di mettere a frutto la loro esperienza e fantasia per creare situazioni nuove e intriganti. Nascono così Entara, Arweil, Alynor, Insula Arcana, Eldenor, le Terre dei Guardiani, Anaret (il nostro PW NdElvin): ogni mondo ha un proprio background e proprie regole. Nel turbine di ambientazioni, trova posto anche un server che prende spunto da Morrowind, creato da alcuni membri del gruppo che ha prodotto la patch di conversione in italiano del gioiellino di casa Bethesda.

Una citazione particolare va fatta per il PW basato su Mondo Disco, ambientazione comico-demenziale-fantasy descritta con maestria da Terry Pratchett nei suoi libri. Un'altra citazione merita La Storia Infinita, progetto portato avanti da una ragazza ungherese coni suoi amici italiani. La Storia Infinita è l'unico shard ad avere una doppia ambientazione fantasy e moderna, permettendo così di sfruttare a pieno tutte le risorse rese disponibili gratuitamente dai tanti appassionati di NWN nel mondo e offrendo l'unica vera alternativa di gioco rispetto ai temi più o meno classici di tutti gli altri Persistent World.

A livello tecnico, le feature tipiche di ogni PW tendono a somigliarsi perché la base è sempre rappresentata da regolamento cartaceo: nello specifico, ogni shard si avvale di ottimi scripter che hanno personalizzato il gioco in base alle esigenze di ambientazione.

Per ogni Persistent World citato, ci sarebbe un intero articolo da scrivere per esporre con più dovizia l'ambientazione, le novità create a livello di script e di modelli e mille altre cose per capire quale potrebbe soddisfare i gusti di ognuno. Forse la cosa migliore è quella di provare i vari mondi uno a uno (nel doppio box di queste due pagine trovate tutti i link che vi servono), fino a quando non ci si imbatterà in quello più simile alla propria concezione di gioco e di divertimento.

Molti server richiedono dei file aggiuntivi necessari per poter visualizzare correttamente nuove aree che vengono create.

Ecco il tipo di donna che gira per Morrowland. Osereste contraddirla?

RACING - NASCAR RACING ONLINE SERIES

Nros, Nascar Racing Online Series, è il portale italiano dedicato a una nuova passione che si sta sempre più affermando nella nostra penisola, quella delle gare Nascar. Per il 2004, i ragazzi dello staff hanno preparato una competizione online di grande livello che andrà ad affiancarsi a CIN e CT Star. Ecco cos'hanno in serbo per voi...

Il campionato NROS (http://www.nros.org), nato nel dicembre 2002 con l'ambizione di divenire il punto di riferimento per la simulazione più realistica in assoluto (ovvero Nascar Racing Season 2003 della Papyrus), ha subito un processo evolutivo che lo ha trasformato in qualcosa di davvero concreto. Ma qual è la scintilla che fa appassionare tanti piloti virtuali a un genere di corse che a prima vista può sembrare noioso? Provate a immaginare una trentina di auto sempre incollate l'una alle altre dal primo giro fino al traguardo, con continui sorpassi e staccate al limite, metteteci di mezzo le soste ai box e infine (cosa non rara) considerate un finale al fotofinish, dove tre piloti escono appaiati dall'ultima curva sfruttando le

Oltre ai numerosi ovali, nel campionato 2004 saranno presenti anche alcuni circuiti come Watkins Glen, Infineon e Pocono.

scie l'uno con l'altro per contendersi la vittoria: insomma, queste sono solo una piccola parte delle immense soddisfazioni che simili gare riescono a dare. Tali emozioni le hanno potuto provare 68 piloti, suddivisi in ventisette squadre nelle due precedenti edizioni. Per la stagione 2004, sarà dato spazio a ogni pilota in base alla sua abilità di guida, con la possibilità di partecipare a ben cinque diversi campionati suddivisi in base al ranking d'appartenenza. Quello di partenza, il Weekly Series, vi permetterà di avere un primo approccio con la simulazione: l'organizzazione di questa divisione punta a fare ambientare al massimo i novizi di questo genere di

Sarà importante scegliere il momento esatto per effettuare le soste: decidere in fretta cosa sia necessario cambiare vi farà recuperare parecchie posizioni!

competizioni. Si prosegue con la Craftsman Series, dove guiderete i famosi camion sui tracciati ovali, la Busch Division e infine la Nextel Cup, massima espressione di quella che corrisponde alla Winston CUP della NASCAR reale, dove ovviamente correranno solo i migliori!
Ogni campionato è diversificato dagli altri per il fatto di adottare un MOD specifico: alcuni di essi sono sviluppati apposta dallo staff. Starà a voi creare le livree delle vetture con le quali correrete nei diversi campionati, che potrete vedere nel vostro profilo direttamente dal sito. Sarà

La lotta per la prima posizione è davvero interminabile e si conclude solo quando vedrete sventolare la bandiera a scacchi!

presente un sistema di conteggio automatico dei punti patente, delle classifiche dei piloti e dei loro Team (che falliranno qualora non riuscissero a ottenere buoni risultati). I piloti dovranno anche tenere d'occhio i loro punti patente che verranno diminuiti in caso di penalità ricevute, o aumentati se si otterranno buoni piazzamenti. Ovviamente, ogni Series avrà una soglia minima di punti patente, così da rendere il più possibile omogeneo il livello d'abilità dei piloti in pista. Le premesse per una stagione di divertimento ai massimi livelli ci sono praticamente tutte: che siate dei novellini sfasciamacchine o dei navigati veterani dei superspeedway non potete non saltare in macchina anche questa volta! Competizioni del genere capitano di rado...

ANCHE I CAMIONISTI IN PISTA!

Nel mondo reale è un campionato che fa parte ormai da parecchi anni della categoria NASCAR, ma in quello virtuale rappresenta un'assoluta novità. Il MOD Craftsman Series, sviluppato dai Project Wildfire e presente nel campionato di Nros, vi permetterà di guidare i famosi camion americani sui veri tracciati, con calendari ufficiali NASCAR, lunghezze gare reali e con il divertimento che può comportare portare al limite questi mastodonti. Iscrivendosi a questo campionato sarà ugualmente possibile partecipare agli altri, a patto che la patente lo permetta: le gare della Craftsman Series si terranno ogni mercoledì. Appendete il calendario di Adriana Volpe in cabina e preparatevi alla competizione!

FPS - GODZ

Un fulmine a ciel sereno questo Godz! Evidentemente non bastavano tutti i mod proposti nel Make Something Unreal Contest a deliziare gli acquirenti del capolavoro Epic, e ci si è messo anche il Godz Team, con un prodotto che traspira ambizioni "divine" da tutti i pori.

Matteo "Elvin" Lorenzetti - elvin@xenia.it

L'inverno del modding sfrenato ci ha portato una nuova piccola perla: è la versione per UT 2003 di un mod inizialmente basato sul motore grafico del primo Unreal Tournament, e ora approdato alla versione 2003. In un universo parallelo, creature dotate di poteri sovrumani lottano per racimolare enormi ricchezze per i loro creatori: il background di Godz vi catapulta nel bel mezzo di un torneo organizzato da una misteriosa oligarchia aliena, in cui otto civiltà sono state invitate a partecipare per mezzo di un loro rappresentante. Per vincere la competizione, ciascuna di esse ha geneticamente modificato la struttura molecolare di un esemplare propria razza, al fine di ottenere vere e proprie divinità. Non usano armi ma i loro devastanti poteri, che prevedono le classiche palle di fuoco, raggi al plasma e, più in generale, emissioni letali al cui confronto l'alito del Riki alle 7.30 del mattino sembra un deodorante per ambienti. La sfida vede dunque queste creature affrontarsi in arene molto vaste (tutti i "Godz" possono saltare molto in alto e planare per lunghi tratti) al cui interno non avranno altro scopo se non quello eliminare fisicamente gli avversari sfruttando le proprie capacità.

Hop! Un balzo poderoso e s'inizia a dominare la scena. Bella storia la gravità ridotta...

Già questo basta e avanza per incuriosire il giocatore occasionale.
Pensando anche ai netgamer più navigati, il team di sviluppo ha concepito una serie di modalità di gioco affiancate ad alcune trovate di puro gameplay che rendono Godz un titolo decisamente complesso da assimilare, almeno per ciò che concerne il sistema di controllo e il combattimento. Gli scontri, lungi dal risolversi in un semplice scambio di cortesie a suon di raggi, esplosioni e lingue di fuoco, obbligano il giocatore ad amministrare attentamente le forze di cui dispone. Il "QI" rappresenta infatti l'ammontare di energia vitale che avete fin dall'inizio della partita: alcune modalità d'attacco "economiche" hanno un consumo irrisorio, quelle più impegnative invece fanno decrescere tale valore a seconda dell'intensità e della durata del colpo sferrato. Del resto, anche le parate sono possibili, sia per annullare il danno che per diminuirne gli effetti negativi. Sprecare energia in un attacco maldestro può costare molto caro se non si è in grado di effettuare una buona parata al contrattacco successivo di uno dei nostri avversari, anche perché, vista l'efficacia ad area di molte offensive (il cosiddetto "splash damage"), la schivata non è sempre possibile.

Una delle mappe più belle che abbia mai visto: il deathmatch si svolge su un pianeta bombardato dai meteoriti e scariche elettriche!

Seraph, una delle divinità meglio riuscite esteticamente, si confronta in campo aperto con un nugolo di avversari: la giocabilità è veramente frenetica e piena di figure altamente coreografiche!

Anche le modalità di gioco sono numerose e alcune di esse sono caratterizzate da molte trovate divertenti. Oltre ai classici scontri 1VS1 e 2VS2, ribattezzati per l'occasione Battlelust, abbiamo Alliance, Capture the Orbs e la bellissima Endurance. In quest'ultima modalità si elegge la più forte divinità del torneo facendola scontrare a rotazione con un nugolo di contendenti bramosi di prendere il suo posto.
Insomma, se state cercando il solito mod-armeria, voltate pure pagina perché potreste annoiarvi alla svelta: una volta consci di questo, Godz rimane un prodotto tecnicamente ben fatto e divertente, che rimescola e serve alla temperatura giusta molte ottime idee già viste in altri mod (Bid For Power su tutti). Un pacchetto veramente accattivante per chiunque abbia voglia di incenerire il sedere del primo sconosciuto che incontra sul server.

TITOLO	GODZ
GIOCO	UNREAL TOURNAMENT 2003
GENERE	BID FOR POWER EVOLUTION
SITO UFFICIALE	http://www.planetunreal.com/godz/

PRO

+ Mappe bellissime e devastabili
+ Gameplay fracassone
+ Ottimi effetti

CONTRO

- Pochi attacchi per ciascuna creatura
- Poche creature tra cui scegliere

UBISOFT POINT

■ **GLOBALTEL** - VIA DANTE, 56 - 15100 - ALESSANDRIA - AL ■ **SORELLE RAMONDA** - VIALE TRIESTE, 45 - 36041 - ALTE DI MONTECCHIO MAGGIO - VI ■ **C.D.S.** - C.C. IL CASENTINO - BIBBIENA - 52100 - AREZZO - AR ■ **C.D.S.** - GROSS MARKET - LOC. S. ZENO D1 - 52100 - AREZZO - AR ■ **C.D.S.** - C.C. SETTEPONTI - 52100 - AREZZO - AR ■ **C.D.S.** - VIA V. VENETO, 115/117 - 52100 - AREZZO - AR ■ **C.D.S.** - PIAZZA GIOTTO, 29 - 52100 - AREZZO - AR ■ **MARYLIN** - CORSO SAVONA, 309 - 14055 - ASTI - AT ■ **GL TRONIC** - VIA CARDUCCI, 33 - 83100 - AVELLINO - AV ■ **GLOBAL GAME** - VIA VOLTA (ANG. V. CALVANI), 6F - 70125 - BARI - BA ■ **LEVANTE COMPUTER** - VIA DE GIOSA, 73 - 70100 - BARI - BA ■ **MONDADORI INFORMATICA CENTER** - P.ZZA UMBERTO, 48 A/B/C - 70124 - BARI - BA ■ **AMBOGIOCHI** - VIA PINOMONTE DA BREMBATE, 18 - 24125 - BERGAMO - BG ■ **PLAY** - S.S. 16 ADRIATICA PRESSO C.C. "LA FATTORIA"- 45030 - BORSEA - RO ■ **MEDIASTATION** - VIA V. EMANUELE, 122 - 12042 - BRA - CN ■ **AMBOGIOCHI** - VIA TRIESTE, 36 - 25100 - BRESCIA - BS ■ **POWER GAME** - V.LE PIAVE, 6/A - 25134 - BRESCIA - BS ■ **COMPUTER SHOP** - VIA ORISTANO, 12 - 09127 - CAGLIARI - CA ■ **MARYLIN** - VIA ROMA, 63 - 14053 - CANELLI - AT ■ **BLACK BOX GAMES** - VIA MASINI, 101 - 5005 - CASTEL FIORENTINO - FI ■ **C.D.S.** - C.C. AGILLA - 06061 - CASTIGLIONE DEL LAGO - PG ■ **PC STORE** - VIALE IONIO, 129 - 95129 - CATANIA - CT ■ **PRISMA COMPUTERS** - VIA CANFORA, 89/ABCD - 95128 - CATANIA - CT ■ **SME** - VIA DANTE, 1 - 31040 - CESSALTO - TV ■ **C.D.S.** - VIA P. DELLA FRANCESCA, 17 - 06012 - CITTA' DI CASTELLO - PG ■ **GI DI TI** - C/O CENTRO COMM.LE COQUIO - CONTRADA TAGLIABO' - 21030 - COQUIO TREVISAGO - VA ■ **MARYLIN** - VIA ROMA, 58 - 14037 - CASTIGLIOLE D'ASTI - AT ■ **LA CITTA' DEI BAMBINI** - VIA IV NOVEMBRE, 47 - 26013 - CREMA - CR ■ **ROSSI COMPUTERS** - CORSO NIZZA, 42 - 12100 - CUNEO - CN ■ **ROSSI COMPUTERS** - VIA GRANDIS, 6 - 12100 - CUNEO - CN ■ **GAME CENTER** - VIA RIDOLFI, 94 - 50053 - EMPOLI - FI ■ **C.D.S.** - PIAZZA DALMAZIA, 9 - 50141 - FIRENZE - FI ■ **C.D.S.** - VIALE DEI MILLE, 140 - 50131 - FIRENZE - FI ■ **C.D.S.** - VIA DI NOVOLI, 22 - 50127 - FIRENZE - FI ■ **GAME STUDIOS** - VIA MANFREDO FANTI - 50127 - FIRENZE - FI ■ **C.D.S.** - VIA FIAMENGA, 55/A - 06034 - FOLIGNO - PG ■ **GAME OVER** - VIA GORIZIA, 22 - 30025 - FOSSALTA DI PORTOGRUARO - VE ■ **MARYLIN** - VIALE VALLAURI 6 - 12045 - FOSSANO - CN ■ **COMPUTER UNION** - VIA MOLTENI 50 - 16149 - GENOVA - GE ■ **SILME** - VIA PALMANOVA 5 - 37072 - GRADISCA D'ISONZO - GO ■ **C.D.S.** - VIA AURELIA NORD - 58100 - GROSSETO - GR ■ **BINI PIETRO E FIGLIO** - VIA DEL TORRETTO, 1/15 - 19121 - LA SPEZIA - SP ■ **WORLD GAMES** - VIA CASTRACANE, 20F - 50055 - LASTRA A SIGNA - FI ■ **C.D.S.** - VIA CIMAROSA, 23/25 - 57124 - LIVORNO - LI ■ **C.D.S.** - VIA C. DEL PRETE - 55100 - LUCCA - LU ■ **GI DI TI** - VIA B. LUINI, 15 - 21016 - LUINO - VA ■ **VIDEOGAMES CENTER** - CORSO DELLA REPUBBLICA, 18 - 62100 - MACERATA - MC ■ **SME** - VIA ORSATO, 5 - 30175 - MARGHERA - VE ■ **C.D.S.** - VIA MARINA VECCHIA, 222 - 54100 - MASSA - MS ■ **ELECTRONIC WORLD** - VIA DOGALI, 54/56 - 98100 - MESSINA - ME ■ **WORLD GAMES** - VIA EMILIA EST, 71 - 41100 - MODENA - MO ■ **WORLD GAMES** - VIA CARLO SIGONIO, 101 - 41100 - MODENA - MO ■ **MARYLIN** - VIA CIGNA, 12 - 12084 - MONDOVI' - CN ■ **L'OASI DI ZUCCO ING. MASSIMO** - VIA I MAGGIO, 143 - 34074 - MONFALCONE - GO ■ **COMPUITERMANIA - TOPVIDEOGAMES** - VIA SANT'ANNA DEI LOMBARDI, 12 - 80134 - NAPOLI - NA ■ **DVD PARADISE** - VIA SCARLATTI, 71 - 80127 - NAPOLI - NA ■ **WAREZ** - VIA SOLIMENE, 26/28 - 80100 - NAPOLI - NA ■ **CHIARA GIOCATTOLI** - V.LE A.LDO MORO, 64 - 07026 - OLBIA - SS ■ **GRISCENKO** - C/O AUCHAN OLBIA NEG., 21 - S.S. 125 - 07026 - OLBIA - SS ■ **GAMEWARP** - VIA B. SCHREIBER, 15/B C/O C. Comm.le Campus - 43100 - PARMA - PR ■ **GAMEWARP** - VIA PACIAUDI, 2/E - 43100 - PARMA - PR ■ **VIDEOSISTEM 2000** - VIA PICCOLPASSO, 119 - 06129 - PERUGIA - PG ■ **C.D.S.** - VIA CAMPO DI MARTE, 3 - 06100 - PERUGIA - PG ■ **MGM MULTIMEDIA** - VIALE A. VESPUCCI, 81 - 65126 - PESCARA - PE ■ **C.D.S.** - VIA CARNELUTTI - 56124 - PISA - PI ■ **VIDEOGAMES CENTER** - VIA BRUNO BUOZZI, 16 - 63017 - PORTO SAN GIORGIO - AP ■ **SME** - VIA PRATIGUORI, 31 - 30026 - PORTOGRUARO - VE ■ **C.D.S.** - VIA VIAREGGIO, 7 - 59100 - PRATO - PO ■ **EXALIBUR** - VIA MISSORI, 7 - 89131 - REGGIO CALABRIA - RC ■ **COMPUTERLINE** - VIA J.F. KENNEDY, 15/T - 42100 - REGGIO EMILIA - RE ■ **WORLD GAMES** - VIA SECCHI, 6/4 - 42101 - REGGIO EMILIA - RE ■ **GAME START - TECH-ZONE** - VIA BERTOLA, 12 - 47037 - RIMINI - RN ■ **GAME UP!** - VIA NOMENTANA, 541 A/B - 00141 - ROMA - RM ■ **GIOCOFOLLIA** - VIA PARMA, 5 - 00184 - ROMA - RM ■ **GIOCOFOLLIA** - VIALE GORIZIA, 60 - 00184 - ROMA - RM ■ **GIOCOFOLLIA** - VIALE DELL'AERONAUTICA, 103 - 00184 - ROMA - RM ■ **GIOCOFOLLIA** - PIAZZA DELLA BALDUINA, 35 - 00184 - ROMA - RM ■ **L'ARCOBALENO VIDEOGAMES** - VIA CASSIA, 6/C - 00191- ROMA - RM ■ **L'ARCOBALENO VIDEOGAMES** - VIA CANDIA, 56 - 00192 - ROMA - RM ■ **L'ARCOBALENO VIDEOGAMES** - L.GO CLAUDIO APPIO, 367 - 00174 - ROMA - RM ■ **CAMONICO** - PIAZZALE FIRENZE, 10 - BASSANO - 36060 - ROMANO D'EZZELINO - VI ■ **C.D.S.** - VIA AURELIA, 252 - 57013 - ROSIGNANO SOLVAY - LI ■ **PLAYPOINT** - CORSO DEL POPOLO, 224 - 45100 - ROVIGO - RO ■ **C.D.S.** - VIA PASUBIO - LOC. PORTO D'ASCOLI - 63039 - SAN BENEDETTO DEL TRONTO - AP ■ **SME** - VIA ISEO 2 LOC. CALVECCHIA - 30027 - SAN DONA' DI PIAVE - VE ■ **C.D.S.** - VIA GRAMSCI, 25 - 52027 - SAN GIOVANNI VALDARNO - AR ■ **FANTASIA** - VIA SAN FRANCESCO, 97 - 18038 - SAN REMO - IM ■ **C.D.S.** - VIA FONDAMENTO, 6 - 19038 - SARZANA - SP ■ **GRISCENKO** - LOC. PREDDA NIEDDA - 07100 - SASSARI - SS ■ **WORLD GAMES** - VIA FELICE CAVALLOTTI, 130/9 - 41049 - SASSUOLO - MO ■ **AMBOGIOCHI** - VIA ITALIA, 3 - 24068 - SERIATE - BG ■ **C.D.S.** - C.C I GELSI - VIA DI CASAL PIANO - 53048 - SINALUNGA - SI ■ **MAGIC SCREEN** - V. MAZZINI, 44/A - 23100 - SONDRIO - SO ■ **SME** - VIA CONEGLIANO, 59 - 31058 - SUSEGANA - VE ■ **C.D.S.** - VIA DEL RIVO, 218 - 05100 - TERNI - TR ■ **C.D.S.** - VIA G. DI VITTORIO, 27/29 - 05100 - TERNI - TR ■ **AMICI DEL GIOCO** - VIA DANEO, 10/5 - 10135 - TORINO - TO ■ **QUEEN COMPUTER SHOP** - LARGO TURATI, 49 - 10134 - TORINO - TO ■ **QUEEN COMPUTER SHOP** - CORSO ORBASSANO, 236 - 10137 - TORINO - TO ■ **MATTIUSSI** - VIA COTONIFICIO, 22 - 33030 - TORREANO DI MARTIGNACCO - UD ■ **MUSIC CENTER** - VIA BOLZANO, 39 - 38100 - TRENTO - TN ■ **ELETTROCASA** - VIA DEL COMMERCIO, 61/2 - 38100 - TRENTO - TN ■ **ELETTROCASA** - VIA GOCCIADORO, 12 - 38100 - TRENTO - TN ■ **GAME MASTER** - VIA AQUILEIA, 15/A - 33100 - UDINE - UD ■ **MEGA-LO-MANIA** - VIA GALILEO FERRARIS, 92 - 13100 - VERCELLI - VC ■ **C.D.S.** - VIA AURELIA SUD, 6 - 55049 - VIAREGGIO - LU ■ **DOMINIO** - VIA GORIZIA, 1/A - 36100 - VICENZA - VI ■ **CHIODI** - P.LE DE GASPERI, 10 - 36100 - VICENZA - VI ■ **GLOBAL GAME** - VIA CAIROLI, 41 - 27029 - VIGEVANO - PV ■ **SME** - VIA NINO BIXIO, 3 - 33080 - ZOPPOLA - PN

PlayStation.2

PC CD-ROM

The way it's meant to be played

© 2003 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Beyond Good & Evil, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Nintendo and Game Boy Advance are trademarks of Nintendo.

Trova la verità, prima che loro trovino te.

Il mondo di Jade è attaccato da una forza aliena. Il governo si schiera in difesa della popolazione, ma sempre più civili vengono rapiti e resi schiavi. Inizia qui l'avventura di Jade, giovane action reporter: alla ricerca della verità contro l'oppressione, la propaganda e l'inganno. Cosa si nasconde al di là del bene e del male? Lo scoprirai presto.

► 05

► 06

► 07

BEYOND GOOD & EVIL™

www.beyondgoodevil.it

UBISOFT™

"Andrea "MAOraNza" Della Calce tipsexol@xenia.it

Maoranza's Pages

Mi ero preparato tutta una bella introduzione, ma i nuovi spazi previsti dalla grafica rinnovata non permettono di sgarrare manco a morire (e infatti il cappello era venuto corto, ndSS). Quindi, non mi resta altro da fare che mettere tutto in saccoccia e augurarvi buon Natale!

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Visita il nostro incredibile archivio SOLUZIONI su TGM Online per trovare il tuo gioco preferito!

Hidden & Dangerous 2

Non ho mai apprezzato la categoria degli shooter tattici alla Hidden & Dangerous e, fondamentalmente, nemmeno i vari Delta Force e Conflict Desert Storm. Lo ammetto, per queste cose preferisco FPS più arcade, alla Call Of Duty per intenderci. Tutto quello che bisogna fare è, come al solito, richiamare la console con il tasto \ e poi inserire uno dei codici seguenti per rendervi la vita decisamente più facile.

Giveitem xxx	Fa apparire l'oggetto xxx (dall'elenco riportato qui sotto)
happyammo 1	Munizioni infinite (0 munizioni limitate)
heal 1	Cura il personaggio principale
heal 4	Cura tutta la squadra
kill	Suicidio
anorexy	Effetto sconosciuto
hydroshock	Effetto sconosciuto

Ecco l'elenco degli oggetti da usare con il comando Giveitem: aqualung, arisaka, arisakaopt, backpackgb1, backpackgb2, backpackgb3, backpackger, backpackrus, bar, bazooka, binoculars, brengun, camera, carbine, clummybomb, colt, degtyarev, delisle, dynamite, enfield, explosivesbag, garand, grenade36, grenade69, grenadeger, grenadejap, k98, k98opt, knifeger, knifesas, lee, leeopt, magneticmine, medikit, medikitbig, mine, mosin, mp40, mp44, panzerfaust, parabellum, pps, shotgun, spagin, springfield, springfieldopt, stengun, stengunsil, taisho, tankmine, thompson, tokarev, wirecutter, zb26.

Need For Speed: Underground

Si dicono cose grandi di questo gioco e lo proverò senza ombra di dubbio: Elvin mi ha detto che in una gara ha trovato persino la mia Peugeot 206 mentre gareggiava al suo fianco, per di più dello stesso colore! Magari non si trattava proprio lo stesso modello (è la tua: come scappi dalla polizia tu non lo fa nessuno, NdElvin), visto che con il mio 1.1 potrei fare più che altro le gare di go-kart... Però sono certo che a bordo non c'era un impianto con collegato un Creative Jukebox ZEN! Grandissima!
Scherzi a parte, questo mese vi beccate recensione e codici in un colpo solo. Contenti? Bene, perché io non lo sono affatto, visto che non ho idea di cosa pubblicherò il mese prossimo.
Tutto quello che bisogna fare è lanciare il gioco come al solito e, prima di inserire uno dei seguenti codici, andare nel menu principale (MAIN MENU) e da qui nella schermata delle statistiche.
A questo punto, tornate indietro (DELETE): potete inserire il codice che desiderate.

Gimmesomecircuits	Sblocca tutti i circuiti
Gimmesomesprints	Sblocca i circuiti Sprint
Gimmesomedrag	Sblocca i circuiti Dragster
Gimmeppablo	Sblocca Petey Pablo
Gotcharobzombie	Sblocca Rob Zombie (!)
Havyamystikal	Sblocca Mystikal
Needmylostprophets	Sblocca Lost Prophets
119focus	Sblocca un'automobile
893neon	Sblocca un'automobile
899eclipse	Sblocca un'automobile
371impreza	Sblocca un'automobile
222lancer	Sblocca un'automobile
922sentra	Sblocca un'automobile
667tiburon	Sblocca un'automobile
334mygolf	Sblocca un'automobile
777rx7	Sblocca un'automobile
350350z	Sblocca un'automobile
111skyline	Sblocca un'automobile
221miata	Sblocca un'automobile
2000s2000	Sblocca un'automobile
889civic	Sblocca un'automobile
228supra	Sblocca un'automobile
342integra	Sblocca un'automobile
239celica	Sblocca un'automobile
973rsx777	Sblocca un'automobile

Esistono degli altri codici dei quali però non si conoscono ancora gli effetti: si tratta di Allmylvloneparts, allmylvl2parts, seemylvl2parts, driftdriftbaby, slidingwithstyle, givemenismo.
Fate i bravi: casco allacciato e luci sempre accese, anche di giorno... Beh? Io metto il casco anche quando vado in macchina, e allora?

Metal Gear Solid Substance

Lo confesso: finora non ho proposto la soluzione di questo Substance perché il mio vecchio Sidewinder digitale sta tirando le cuoia. Almeno fino a oggi, giornata in cui è arrivato in casa Frascino (mitico Fake!) un pregiatissimo Dual USB PSX2PC Pad Adapter in via diretta da Play.com!
Ora che posso usare il mio pad nero con le due leve analogiche della PS2 anche su PC (ho provato la demo di PES3 e Tony Hawk 4: giocare così è tutto un altro gusto!), mi riprometto di pubblicare la soluzione entro un paio di mesi, per quei pochi che non l'hanno ancora finito.
In attesa del fatidico momento, ecco alcuni trucchetti su come sbloccare modalità e simpatici gadget assortiti.
- Camera digitale: per ottenere questo oggetto bisogna completare il gioco. La camera digitale sarà disponibile una volta che si sarà iniziata una nuova partita. Inoltre, si può trovare nella zona Strut E Shell 1: andate in fondo allo schermo e localizzate la piattaforma con le tre luci rosse, saliteci ed equipaggiate la scatola ZOE. Quando il trasportatore si fermerà, premete il tasto Azione per arrampicarvi e sarete trasportati in una nuova stanza. Premete di nuovo Azione per scendere e recuperate la macchina digitale.
- Stealth, Bandana e parrucca: per impossessarsi di questi tre gadget bisogna compiere delle azioni ben precise. Per i primi due oggetti, bisogna finire la missione Tanker tre volte a tre differenti livelli di difficoltà (tutti sullo stesso salvataggio) e raccogliere tutte le medagliette di identificazione. Per gli ultimi due invece, bisogna terminare la missione Plant, sempre tre volte e ad altrettanti livelli di difficoltà differenti.
- Occhiali da sole: perché Snake e Raiden se ne vadano in giro con gli occhiali da sole dovrete finire il gioco due volte.
- European Extreme: si ottiene terminando il gioco a livello di difficoltà normale.
- Boss Survival Mode: completando il gioco, tutte le missioni VR, tutte le missioni alternative e le missioni Snake Tales, si sblocca la modalità di gioco Boss Survival.
- Modalità fotografo: perché appaia il "photograph mode" nelle VR Missions, bisognerà completare "bomb disposal mode", "hold up mode" ed "eliminate mode".
- Opzione Casting Theater: per sbloccare questa opzione, basta completare Sons Of Liberty a qualsiasi livello di difficoltà.
- Giocare come Ninja Raiden: completare con successo il 50% delle VR Missions di Raiden per potere utilizzare Ninja Raiden.
- Giocare come Raiden X: completare con successo il 100% delle VR Missions con Raiden e Ninja Raiden per sbloccare Raiden X.
- Giocare come Pliskin: completare con successo il 50% delle VR Missions con Snake per sbloccare Pliskin.
- Giocare con Tuxedo Snake: completare con successo il 100% delle VR Missions con Pliskin per sbloccare Tuxedo Snake.
- Giocare con Snake del primo Metal Gear Solid: completare con successo il 100 % delle VR Missions di Snake, Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden e Raiden X.
- Sequenza finale alternativa: la prima cosa da fare è finire una Snake Tale qualsiasi per sbloccare l'M9. A questo punto, cominciate una nuova partita e usate l'M9 per stordire i boss invece che ucciderli. Così facendo, vedrete un finale alternativo!
- Radio fuori uso: per mettere fuori uso una radio nemica, basta sollevare i soldati, sparare alla cintura e impedire così che chiamino i rinforzi!

Call Of Duty

Devo ammettere che la demo lasciava presagire qualcosa di più entusiasmante: certo, Call Of Duty rimane un giocone, ma forse innova davvero molto poco rispetto a Medal Of Honor e relativo data disk.
Alla fin della fiera, però, alcune sezioni come l'inseguimento in jeep nel villaggio francese sono a dir poco impagabili.
Qualora doveste trovare il gioco troppo difficile, vi tornerà utile sapere che anche qui sono previsti i soliti cheat: tutto quello che dovete fare è editare il collegamento a Call Of Duty che avete sul desktop e, alla voce Destinazione, aggiungere in fondo e fuori dalle virgolette +set thereisacow 1337 +setdeveloper +set monkeytoy 0 +set sv_cheats 1. Applicate e lanciate il gioco come di consueto, cliccando sull'icona corrispondente. Così facendo, in gioco potrete richiamare la console con la pressione del tasto \ e digitare uno dei seguenti codici per ottenere l'effetto desiderato.

Give	Fa apparire l'oggetto indicato (per esempio MP40)
give health	Aggiunge salute
god	Invulnerabilità
notarget	I nemici non sparano verso di voi
noclip	Attraversa i muri

Gothic

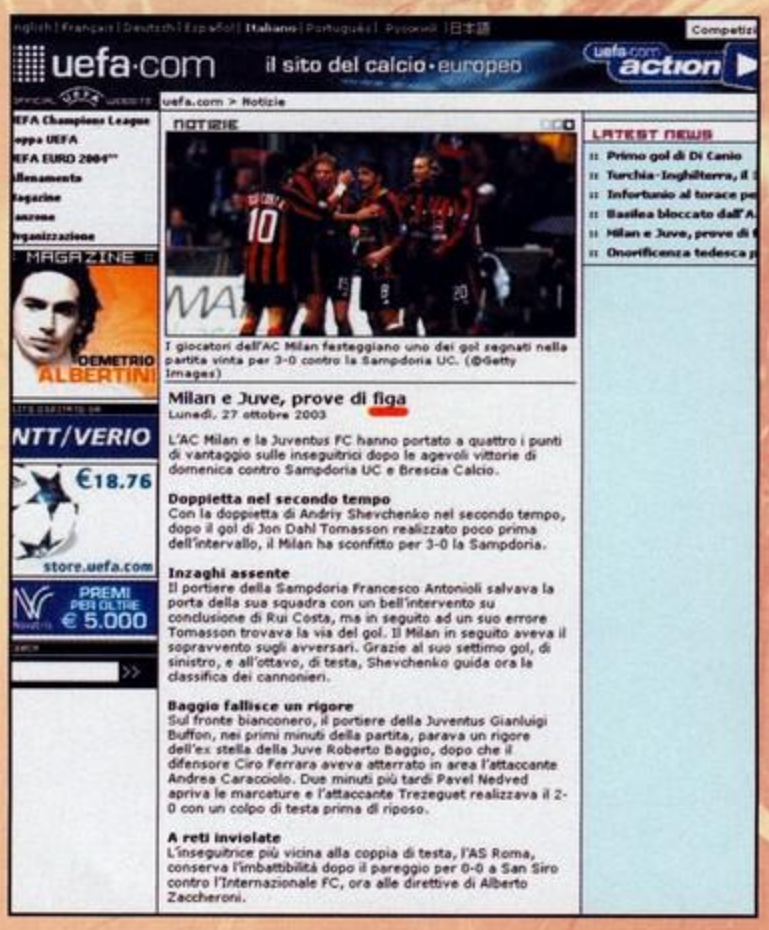
In attesa dell'imminente soluzione del secondo capitolo (abbiate pazienza ancora un mesetto, così farà in tempo a uscire anche la versione tradotta in lingua nostrana: fatemi sapere se vi è piaciuto l'adattamento italiano), Miss Kitty mi ha scritto chiedendomi alcune delucidazioni.
Ricordo che la soluzione è stata pubblicata su The Games Machine numero 174 in versione ottica (quindi su CD e DVD).
Come arrivare alla torre di Xardas è il quesito di Miss Kitty e di qualche altro lettore di cui ho perso il nominativo: per risolvere i vostri problemi seguite le semplici indicazioni che seguono.
Andate fino all'ingresso sud di Campo Vecchio,

da qui proseguite per il sentiero che punta a sud e svoltate nel sentiero a destra quando incontrerete Pacho (che vi attaccherà a vista, in quanto esiliati)... continuate dritti per il sentiero e, al crocevia, continuate sempre dritti per il percorso che punta verso la torre, visibile oltre le colline... al bivio con le ossa sul sentiero prendete la strada a destra, e, dopo qualche metro, arriverete in vista di un golem di pietra. Ok, siete sulla strada giusta... distruggete il golem con il martello dell'orco e recuperatene il cuore, poi proseguite il sentiero e incontrerete un golem di ghiaccio, da abbattere con le pergamene del fuoco.
Recuperate il cuore del golem e ripetete la stessa procedura con quello di fuoco che incontrerete poco dopo, utilizzando le pergamene di ghiaccio e raccogliendone il cuore. In fondo al sentiero troverete la torre di Xardas, all'interno della quale incontrerete un demone minore, servitore del mago. NON attaccate il demone, bensì aspettate che questi vi parli, chiedendovi una prova del vostro valore per lasciarvi passare. Consegnate al demone i tre cuori di golem raccolti e otterrete una runa di teletrasporto per il laboratorio di Xardas.

L' angolo dell'euforia paradossa

Versione REDUX dell'angolino dell'euforia paradossa, un po' come Apocalypse Now ma meno bella.
Spazio tiranno, che non lascia posto alla solita anedottica cui vogliamo tutti tanto bene, chi più chi meno.
Torna, dopo il successo (ma quale) ottenuto nei numero scorsi, l'eccellente Alex Sk8 che questa volta colpisce il bersaglio grosso con un simpaticissimo fotomontaggio. Vi state chiedendo chi sia il tizio nella foto? Ma sì, è lui, il vecchio "deus ex machina" di NGI, Adso Da Melk (al secolo Luca Cassia), a oggi la più importante figura "partorita" dalla scena multiplayer italiana.
Evviva Ads Payne!

La seconda riguarda uno "svarione" realmente avvenuto sul Web e prontamente segnalatomi da Abbath e da un utente di cui, stranamente (non riesco a capacitarmi di cosa sia successo) ho perso il nome: il "newser" del sito ufficiale della UEFA (mica pizza e fichi) nella fretta ha sbagliato a digitare, pigiando per sbaglio la I invece della U! La sfida tra Juve e Milan è oramai una questione di pelo e non di punti! Causa spazio assiderato, una sola topa questo mese, guarda caso una bionda: così è giunta nella mia casella postale e così ve la propongo. Signore e signori, Ana Rose Hitzman. All'anno prossimo!


uefa.com il sito del calcio europeo

uefa.com > Notizie

NOTIZIE

LATEST NEWS

I giocatori dell'AC Milan festeggiano uno dei gol segnati nella partita vinta per 3-0 contro la Sampdoria UC. (©Getty Images)

Milan e Juve, prove di figa
Lunedì, 27 ottobre 2003

L'AC Milan e la Juventus FC hanno portato a quattro i punti di vantaggio sulle inseguitrici dopo le agevoli vittorie di domenica contro Sampdoria UC e Brescia Calcio.

Doppietta nel secondo tempo
Con la doppietta di Andriy Shevchenko nel secondo tempo, dopo il gol di Jon Dahl Tomasson realizzato poco prima dell'intervallo, il Milan ha sconfitto per 3-0 la Sampdoria.

Inzaghi assente
Il portiere della Sampdoria Francesco Antonioli salvava la porta della sua squadra con un bell'intervento su conclusione di Rui Costa, ma in seguito ad un suo errore Tomasson trovava la via del gol. Il Milan in seguito aveva il sopravvento sugli avversari. Grazie al suo settimo gol, di sinistro, e all'ottavo, di testa, Shevchenko guida ora la classifica dei cannonieri.

Baggio fallisce un rigore
Sul fronte bianconero, il portiere della Juventus Gianluigi Buffon, nei primi minuti della partita, parava un rigore dell'ex stella della Juve Roberto Baggio, dopo che il difensore Ciro Ferrara aveva atterrato in area l'attaccante Andrea Caracciolo. Due minuti più tardi Pavel Nedved apriva le marcature e l'attaccante Trezeguet realizzava il 2-0 con un colpo di testa prima di riposo.

A reti inviolate
L'inseguitrice più vicina alla coppia di testa, l'AS Roma, conserva l'imbattibilità dopo il pareggio per 0-0 a San Siro contro l'Internazionale FC, ora alle direttive di Alberto Zaccheroni.

Will Rock

Finalmente, proprio quando pensavo che non esistessero cheat "built-in", ecco arrivare una scoperta abbastanza singolare. Se si preme la combinazione ALT+E (oppure ALT+3) durante il gioco, si sostiene che si diventi invulnerabili. Vi risulta o è una leggenda metropolitana? Purtroppo non sono riuscito a provare: fatemi sapere!

Istruzioni varie

E cosa potreste trovare qui se non l'indirizzo al quale spedire le vostre lettere?
Xenia Edizioni - TGM Tips & Traps, Casella Postale 853 -20128 Milano
Se invece disponete di fax, mandate le vostre domande (indirizzatele all'attenzione del Dottor MAOraNza) allo 02-878567. Per quanto concerne la posta elettronica (utilizzabile anche per il Fuori Tema -foto in JPG, grazie-): **tipsexol@xenia.it**. Ricordate, come sempre, che in tutti e tre questi casi (lettera, fax ed e-mail) le risposte verranno pubblicate **SOLO** sulla rivista, niente repliche o solle spedite privatamente! Traduco, che magari non sono stato chiaro: **NON SI RISPONDE PRIVATAMENTE** (tranne alcuni casi a mia discrezione) e **NON SI SPEDISCONO SOLUZIONI** (e qui potete andare tranquilli che non succede nemmeno per caso).
Inoltre, **NON USATE L'INDIRIZZO PER SPEDIRE PROGRAMMI**, trainer, posizioni salvate, catene di S.Antonio, tricchettracc, bombe ammano, mortaretti, panini col salame, roba troppo grossa (diciamo al massimo 300KB): non fareste altro che intasarlo per nulla e comunque verreste filtrati (non flirtati!)! Cercate solo di essere precisi nelle spiegazioni (fate conto che io non abbia mai visto il gioco... questa frase di Fabio l'ho tenuta perché mi piaceva una cifra...), dite esplicitamente dove siete e dove già siete stati e, se si tratta di un'avventura grafica, elencate in maniera completa gli oggetti che avete nell'inventario, così che capisca cosa avete già fatto e cosa ancora dovete fare... Tanto non ci capisco nulla lo stesso... Calma e gesso, raga!

Hai la stoffa giusta?

www.tgmonline.it/tgmstyle

THE GAMES machine

Soluzione

SECONDA PARTE

TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS

Eccomi di nuovo qui a parlare di The Angel of Darkness: questo mese lo spazio è veramente tiranno e, come al solito, di cose da dire ne abbiamo davvero moltissime. Un grazie a Simone, nostro eccentrico grafico, che ha realizzato le mappe che trovate a corredo. Buona lettura!

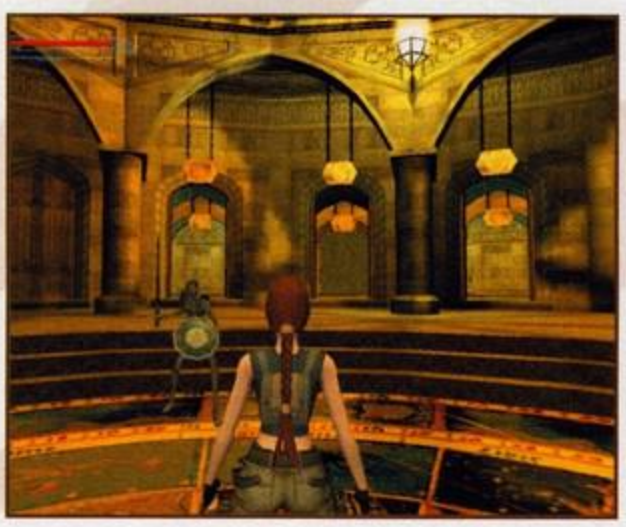
Massimo Svanoni xam@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Non hai trovato quello che cercavi? Vai su TGM Online nell'area Soluzioni!

15-LA SALA DELLE STAGIONI

Stanza piena di enigmi e trabocchetti, quindi facciamo decisamente prima a spiegarne il meccanismo che non a dare la soluzione passo passo.
Dunque, prima di tutto c'è uno scheletro che gironzola per la stanza: è una scocciatura, ma non ci



possiamo fare molto e quindi lasciamolo al suo brodo.
Al centro sono collocati quattro pulsanti, ciascuno dei quali sono associati a uno degli elementi: aria, acqua, terra e fuoco. Il nostro scopo sarà quello di premere un pulsante alla volta e affrontare la relativa prova per recuperare uno a uno gli oggetti che servono a sbloccare l'uscita dalla stanza.
Ogni volta che premiamo una pietra non si apre un solo passaggio, bensì tre: ciascuno di essi reca un simbolo all'esterno e uno poco visibile all'interno. Ciò che dobbiamo fare è prendere il passaggio con il simbolo interno corrispondente al pulsante premuto (ad esempio le onde nel caso dell'acqua), altrimenti finiremo nel sottosuolo disseminato di trappole. Se il passaggio sarà quello giusto, tirando la leva all'interno dello stesso accederemo alla prova, altrimenti ci attenderà qualche sforzo extra. Il mio consiglio è quello di affrontare le prove nell'ordine che vedremo qui di seguito.

IL RESPIRO DI ADE (ARIA)

Dopo aver premuto il pulsante dell'aria, entriamo nel passaggio di destra (controllando che vi sia lo stesso simbolo nella zona interna). Seguendo il percorso, ci troveremo in una stanza attraversata da forti correnti, con un pozzo molto profondo al centro e della lava. Dentro vi sono dei tronchi enormi ma irraggiungibili. Proseguiamo a destra e spingiamo la parete mobile per prendere una Vector R34 e delle munizioni M-V9 e per arrivare a una leva da tirare: così facendo, faremo salire i tronchi. Il problema è che questi ultimi si spostano: per raggiungere l'altro lato, dovremo saltare sulla sommità di ciascuno di essi, utilizzando sempre il salto senza rincorsa ed evitando di saltare sul tronco immediatamente vicino.
Cerchiamo anche di saltare quando non ci sono folate di vento. L'ordine per proseguire è questo: primo tronco (saltando da un punto più indietro rispetto al bordo), poi terzo a destra, quinto a destra e infine quello vicino al bordo. Andiamo a prendere il cristallo dell'aria e rifacciamo lo stesso percorso all'inverso, avendo l'accortezza di partire da sopra gli scalini (per trovare il punto esatto, portiamoci sul bordo ed eseguiamo un salto all'indietro verso gli scalini).

LA SALA DI NETTUNO (ACQUA)

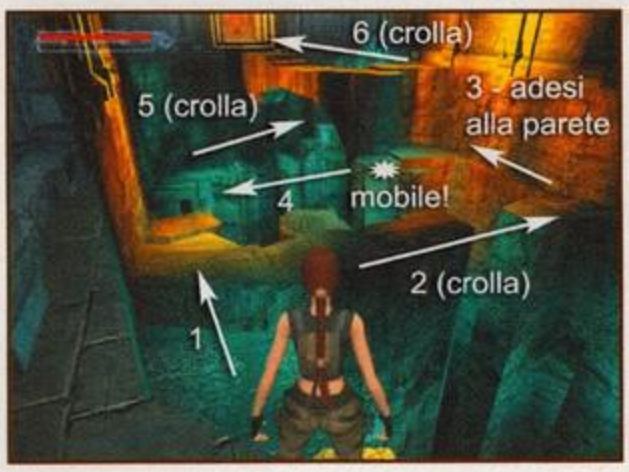
Premiamo il pulsante dell'acqua ed entriamo nel passaggio di sinistra: operando sulla solita leva, verremo accolti da uno scheletro. Evitiamolo, prendendo le munizioni agli angoli della stanza e proseguiamo nella successiva per tuffarci nella pozza. Qui nuotiamo sott'acqua attraversando uno stretto passaggio per raggiungere una stanza sommersa;

guardiamoci attorno e cerchiamo lo stanzino con l'ingresso controllato da due lame. Evitiamole e passiamo per raggiungere la leva da tirare per immettere acqua nell'altra zona.
Usciamo di nuovo dalla pozza passando dal punto di ingresso e andiamo nella stanza attigua, per calarci attraverso il foro nel pavimento e lasciarci cadere nell'acqua. Cerchiamo sotto la superficie un passaggio (si trova vicino alle alghe) che conduce a una nicchia con una leva. Tiriamola e l'acqua salirà ancora. Ora troveremo tre passaggi aperti: uno sopra la testa di Nettuno, gli altri due ai lati.
Percorriamo quello di destra per recuperare munizioni per la Desert Ranger, quello sopra la testa di Nettuno per trovare un medipak e quindi il terzo a

sinistra.
In quest'ultimo passaggio troveremo un'ulteriore pozza in cui tuffarci: seguiamo il percorso e recuperiamo il medipack di fronte agli archi, quindi immergiamoci ancor più nel tunnel sul pavimento per raggiungere un altro medipack. Prendiamo fiato nella zona e torniamo verso il tunnel per avanzare: ci attende un tunnel sommerso pieno di spuntoni!
Per superare il primo blocco procediamo vicino all'angolo superiore destro: per lasciarci alle spalle il successivo, è sufficiente avanzare verso l'angolo inferiore destro e proseguire nella stessa posizione per oltrepassare il prossimo. A questo punto, vedremo delle sbarre con un'apertura: rimaniamo a sinistra per superare il successivo blocco di spuntoni, quindi oltrepassiamo le sbarre e giriamo a destra per prendere fiato (le munizioni le prenderemo dopo).
Immergiamoci ancora, andiamo a prendere i caricatori per la Desert Ranger e prendiamo il passaggio che ci condurrà nella sala sommersa principale, nel punto più basso.
Prendiamo il cristallo dell'acqua e immediatamente si aprirà la grata che bloccava la via; immergiamoci ancora cercando sul fianco della colonna su cui era poggiato il cristallo per trovare una leva e tirarla: si aprirà la porta sotto la testa di Nettuno e potremo salire per imboccarla e procedere verso l'alto.
Usciremo dallo stesso passaggio iniziale, spuntando proprio sotto alla fontana. Torniamo poi alla sala delle stagioni.

L'IRA DELLA BESTIA (TERRA)

Premiamo il pulsante della terra e prendiamo l'apertura centrale per tirare la leva come al solito. Ci troveremo dinanzi una stanza apparentemente tranquilla; non appena entreremo, però, la statua di fronte a noi crollerà provocando una specie di terremoto che farà cadere tutto il pavimento.
Resteranno alcune rocce assieme ad altre molto instabili.
Per arrivare dall'altra parte dovremo seguire un percorso particolare: scendiamo a sinistra e seguiamo la via sino alla zona centrale. Attraversiamola preparandoci a un salto finale, mentre il pavimento ci crollerà sotto i piedi. Ora ci attende un lembo di roccia da attraversare appiattiti alla parete: ci troviamo infatti a destra e dobbiamo passare nuovamente dalla parte opposta. Procediamo sino all'estremità: con un rombo la roccia sotto i nostri piedi si sposterà crollando sino all'altro lato. Rimaniamo sopra, saltando solo alla fine. Ora giriamoci veloci a destra e spicchiamo un salto prima che tutto crolli, seguito da un secondo balzo per raggiungere l'angolo a sinistra.
Ci troviamo sotto alla zona di arrivo, ancora troppo in basso: corriamo costeggiando la parete per saltare proprio alla fine, tenendo la sinistra e raggiungendo con un altro salto l'angolo di destra. Qui



prendiamo fiato, poi saltiamo sulla roccia a destra (tornando verso l'ingresso), aggrappiamoci, saliamo e saltiamo ancora sino alla zona stabile. Rimane solo un sentiero di roccia sino alla meta: percorriamolo di corsa e saltiamo prima della fine per arrivare al sicuro.
Raccogliamo le munizioni e il cristallo della terra, quindi estraiamo la V-packer e prepariamoci al peggio. A questo punto, un vortice dal pavimento ricostruirà ogni piastrella, ma salteranno fuori dal nulla tre scheletri guerrieri armati di spade di fuoco.
Corriamo velocemente verso il buco centrale rimasto nel pavimento: dobbiamo fare in modo che ci caschino dentro. Non abbiamo alternative, dato che la porta dall'altro lato è chiusa. Per fare tutto ciò, dobbiamo portare gli ossuti con le spalle al buco e sparare in modo che finiscano dentro. Se dovessero incendiarci con qualche palla infuocata, corriamo a uno dei due estremi della stanza per bagnarci con il getto d'acqua dal soffitto. Al terzo volo andiamo a premere le leve, aprendo così la porta.

SANTUARIO DELLA FIAMMA (FUOCO)

Premiamo il pulsante rimanente con il simbolo del fuoco ed entriamo nel passaggio di destra per la solita procedura. Ci troveremo in una stanza inondata da lava e fiamme. Non appena metteremo piede dentro, vedremo un'ondata di fiamme correre da parte a parte. Terminato il tutto, avanziamo

lungo l'unico passaggio centrale, saltiamo diritto e proseguiamo a destra con qualche salto. Il percorso è praticamente obbligato, non c'è molto da dire; salviamo spesso e facciamo attenzione alla lunghezza dei salti. Dall'altra parte recuperiamo la pietra del fuoco, quindi torniamo indietro e voltiamoci a sinistra per saltare sulla piattaforma, arrampicarci su quella successiva e raggiungere con un salto la nicchia per recuperare munizioni e bende.
Tornare indietro sembra impossibile, ma ovviamente non è così: saltiamo sulla piattaforma più vicina, voltiamoci verso destra e ne vedremo apparire delle nuove. Balziamo su queste (tenendo sempre premuto il tasto azione, non si sa mai), arrampichiamoci e proseguiamo passando dal centro e portandoci sul lato opposto. La strada ci sarà indicata dall'apparire delle piattaforme.
Usciamo e torniamo nella sala principale.

SOTTOSUOLO CON TRAPPOLE

Se precipitiamo di sotto non disperiamo: seguiamo il passaggio scendendo sino ad arrivare al corridoio circolare. Vicino a noi dovrebbe trovarsi una macchina dotata di spuntoni, in grado di spostarsi lungo i binari: non c'è modo di superarla, dobbiamo solo scappare.
Entriamo nel corridoio e iniziamo a correre in direzione opposta rispetto alla macchina: possiamo incontrare sul nostro cammino dei pozzi di lava da saltare e degli spuntoni laterali, da oltrepassare come fatto nel livello precedente. Inoltre, saranno presenti delle lave di varia fatta e specie che generalmente richiedono solo di prendere un buon tempo. A ogni modo, dobbiamo correre sino a trovare la porticina sulla parete esterna; attenzione, perché ci sono una porta sulla parete interna che non si apre e diverse aperture nella zona esterna, ciascuna corrispondente a uno dei pavimenti da cui possiamo cadere. Evitiamo il tutto e cerchiamo solo la porticina piccola.
Una volta entrati, ci troveremo di fronte a una sorta di ascensore a mano che ci isserà sino a un primo piano con delle bende e delle munizioni, e poi a un secondo con un passaggio verso la stanza principale.

APERTURA PORTA SOTTERRANEA

A questo punto non ci resterà altro da fare che andare a riporre tutti e quattro i cristalli raccolti: la porta che prima era bloccata nel sotterraneo pieno di trappole ora si sarà aperta. Prendiamo un'apertura sbagliata qualsiasi, tiriamo la leva per scendere di sotto e arrivati al corridoio circolare ci accorgeremo che la macchina infernale è bloccata: le trappole però funzionano ancora!
Raggiunta la porta entriamo nel passaggio, scendiamo le scale a chiocciola, tiriamo la leva ed entriamo nella zona successiva, ovvero una nuova grande stanza.

ATTIVAZIONE VALVOLE

Ci troviamo in una grande stanza circolare, contenente i meccanismi per far funzionare quella soprastante; per metterli in funzione dobbiamo far confluire l'energie dei quattro elementi nella macchina centrale. Come fare? Niente di più semplice, dovremo attivare una a una le valvole presenti nella stanza.
La prima è quella dell'aria e si trova immediatamente alla nostra sinistra; dopo averla girata, eseguiamo un bel salto con rincorsa verso la zona centrale e raggiunta la passerella circolare giriamo attorno sino alla catena sospesa. Aggrappiamoci e andiamo dall'altra parte per salire la scaletta e girare la valvola dell'acqua. Scendiamo di nuovo e torniamo nella zona centrale per calarci sino al livello 1 (quello superiore al livello terra); cerchiamo l'altra catena sospesa e procediamo aggrappati per raggiungere una zona con una scaletta. Saliamo sino in cima alla stessa ed eseguiamo un salto all'indietro per raggiungere la passerella. Saliamo l'altra scaletta e giriamo la valvola della terra. Torniamo nuovamente alla zona centrale e cerchiamo il livello 1 per girare la valvola del sole (prima bloccata da una grata). I meccanismi della stanza si attiveranno assieme ad alcune trappole mortali. Caliamoci di sotto ed evitando lo scheletro guerriero raggiungiamo con attenzione la scala poco a sinistra, per salire e prendere l'ultima scaletta verso la porta da cui siamo entrati. Usciamo, tiriamo la leva e saliamo di

nuovo le scale sino alla zona circolare con trappole. Procediamo a sinistra saltando prima i fossati, quindi gli spuntoni. Corriamo sulla passerella stretta quando le lame rotanti sono orizzontali: subito dopo troveremo la porta di uscita per raggiungere via ascensore la sala delle stagioni, zona principale.

ARRAMPICATA

Ora nella sala troveremo quattro pilastri che si alzano e si abbassano. Raggiungiamo la parte esterna di quello davanti al pulsante del vento e saltiamo quando scende per aggrapparci al bordo e issarci sopra. Saltiamo su quello dal lato destro nel

momento in cui scende e poi da qui sull'ultimo, quello che sale più in alto. Non occorrono salti con rincorsa ma semplicemente balzi normali ben direzionati (magari più verso l'esterno che l'interno). Quando il pilastro più alto sta scendendo, spicchiamo un salto per aggrapparci all'anello superiore e issarci sopra. Da qui c'è un'unica via sicura di uscita: prendiamo il raggio piatto e saltiamo il parapetto finale. Ora giriamo attorno alla zona sino a trovare le scale; ignoriamo lo scheletro che salterà fuori dalla parete e saliamo semplicemente. Al piano superiore, alla nostra destra, si trova una porta chiusa. Come aprirla? Facciamo il giro della balaustra ignorando tutti gli scheletri. Sul lato opposto troveremo una parete: arrampichiamoci procedendo verso l'alto e verso destra per raggiungere una leva. Tirandola, si aprirà la porta suddetta. Torniamo indietro (non proviamo a saltare da lì!) e percorriamo nuovamente tutta la balaustra per arrivare alla porta che prima era chiusa. Entriamo nel passaggio e prendiamo le munizioni. Spingiamo la parete a destra e Lara diventerà più forte: preso il medikit, usciamo e torniamo alla parete facendo tutto il giro.
Torniamo nella zona della leva e prepariamoci alla salita: quest'ultima è difficile, perché studiata per ridurre Lara al limite delle sue forze.
Portiamoci il più vicino alla leva e arrampichiamoci sino a quando Lara non si ferma: a questo punto, rechiamoci in alto a sinistra e lasciamoci cadere. Ora siamo nella posizione corretta per l'arrampicata: saliamo di nuovo procedendo solo verso l'alto (e non in diagonale, sarebbe perdita di tempo!); ogni volta che Lara si ferma, diamo un colpetto alla direzione avanti per farla procedere il prima possibile. Non appena la protagonista si appende al soffitto, procediamo in diagonale verso sinistra in modo da raggiungere la sporgenza e riprendere fiato. Da qui camminiamo per raggiungere l'estremità e fare meno strada. Osserviamo bene il soffitto: ciò che dobbiamo fare è raggiungere la zona centrale il più in fretta possibile e senza tentennamenti. Voltiamoci verso la via più veloce, aggrappiamoci ancora e procediamo sino al bordo. Quando Lara si fermerà per cambiare posizione, diamo un colpetto in avanti alla direzione. Arrampichiamoci sino a passare il pertugio e velocemente eseguiamo un salto all'indietro. Proprio così, un salto all'indietro veloci come la luce! Finalmente siamo giunti al piano ultimo: andiamo verso la porta e seguiamo il passaggio. É il momento di affrontare il boss della zona!

IL FANTASMA ROSSO

Eccoci alla stanza finale: vi sono diverse statue, una di queste ha in mano il dipinto (con una luminescenza azzurra) che dobbiamo recuperare. Se però ci avviciniamo per farlo, quest'ultimo scomparirà per apparire tra le mani di un'altra statua.
Nella zona ci sono un fucile a pompa e delle munizioni per lo stesso, oltre a un bel medipack. Manca nulla? Beh, a dire il vero sì, manca il fantasma rosso. Quest'ultimo, infatti, va avanti e indietro cercando di farci secchi. Per evitare un impatto con lui esistono due sistemi: saltare all'ultimo momento o accucciarsi.
Il problema però è un altro: dobbiamo utilizzare il fucile a pompa per stordirlo: una volta che sarà intontito, il dipinto si fermerà nell'ultima posizione raggiunta e dovremo correre a prenderlo (abbiamo 3 secondi di tempo prima che tutto ricominci!). Il

mio suggerimento è dunque questo: piazziamoci nella zona con tre statue vicine e continuiamo a sparare verso di lui, spostandoci leggermente indietro in modo da avere sott'occhio le tre statue e riuscire a prevedere le sue mosse. Quando attacca, abbassiamoci velocemente e prendiamo a spostarci ancora indietro per vedere le statue mentre spariamo. Non appena si ferma

utilizziamo il tasto veloce per riporre l'arma e corriamo a prendere il dipinto se si trova in zona, altrimenti lasciamo stare e ripetiamo il tutto.
Dopo qualche tentativo e con un po' di fortuna dovremmo riuscire a prendere il dipinto. Ora evitiamo velocemente il suo attacco (abbassandoci) e corriamo verso l'uscita (o ingresso che dir si voglia). Troveremo il pavimento invaso dall'acqua.
Procediamo diritti per arrivare al livello successivo.

RITORNO

Ci troviamo nel livello denominato La tomba degli avi. La zona è sommersa d'acqua e non appena avanzeremo lo sarà ancora di più. Nuotiamo verso l'alto e usciamo nella zona del ponte per salire sino in cima. Usciamo recuperando delle bende e torniamo in acqua per procedere sino alla zona da cui siamo arrivati. Ora siamo nello scavo archeologico: saliamo sulla cassa vicino alla recinzione, saltiamo aggrappandoci alla recinzione stessa e superiamola per uscire dalle porte sulla sinistra.
Eccoci nuovamente nelle gallerie del museo, ora sotto attacco. Percorriamo la strada di prima, salendo le scale, voltando a sinistra e poi a destra.
Presto ci sarà una guardia da abbattere con il K2 Impactor. Prendiamo le munizioni che rilascerà e continuiamo a salire. Irromperanno dei soldati nel Louvre rilasciando granate fumogene: saliamo e uccidiamo la guardia di fronte prendendo le sue munizioni, entreremo ora nella zona con il gas. Da questo momento in poi dovremo muoverci in fretta, perché il fiato si esaurirà a breve. Dobbiamo cercare di raggiungere la stanza con le maschere antigas, nella zona dello studio della professoressa Carvier.
Proseguiamo dalla porta di sinistra, uccidiamo il soldato e recuperiamo il Mag Vega; proseguiamo nella galleria successiva e un altro militare si calerà dall'alto. Sistemiamolo e usciamo dalla porta sull'altro lato per procedere a sinistra verso le scale metalliche; ci troveremo di fronte a un altro soldato che rilascerà munizioni per il Mag Vega.
Saliamo sino in cima, entriamo nel corridoio e uccidiamo il soldato dall'altra parte. Prendiamo la prima porta a destra e oltrepassiamo le porte vetrate: analizziamo l'armadietto con le maschere. Prendiamone una e Lara dichiarerà di poter effettuare gli scatti. Apriamo subito l'inventario per mettere in uso il respiratore e prendiamo le pillole dentro il secondo armadietto a sinistra. Scendiamo di nuovo le scale
e nella stanza con due porte ora troveremo due soldati. Apriamo la porta di sinistra e un altro nemico si calerà dall'alto. Sistemiamolo e avanziamo da una parte o dall'altra per ucciderne un altro e scendere poi le scale; uccidiamo un nuovo soldato e continuiamo a scendere. Il passaggio vicino all'angolo destro conduce all'uscita: all'interno svoltiamo a sinistra per terminare il livello e incontrare finalmente Kurtis! Gelosi?

16-APPARTAMENTO DI VON CROY

Dopo il lungo e piacevole filmato ci troveremo nell'appartamento dell'ex-mentore di Lara. Il locale è pieno di munizioni e oggetti da prendere, e ce n'è uno che scatenerà l'inferno, ovvero il bastone da passeggio Jackal vicino alla finestra rotta. Evitiamo di raccoglierlo per primo: recuperiamo invece la Rigg 09 vicino e tutte le munizioni lungo la finestra. Facciamoci quindi un bel giro: in cucina vi sono numerosi oggetti, sul pavimento stanno un po' ovunque. Sfondando la porta sotto alle scale ne troveremo altri sul mobiletto di fronte (e Lara diventerà più forte). Salendo la scala a sinistra, arriveremo in bagno e potremo pescare altra robaccia.

Sfondando di nuovo la porta che conduce sopra ci troveremo nel soppalco/camera da letto e potremo recuperare qualcosa anche qui (pure nello sgabuzzino). Ciò che conta, però, è esaminare il diario sulla scrivania superiore e i due terminali nello studio sotto. Quando abbiamo terminato, scendiamo e avviciniamoci alla finestra rotta per raccogliere il suddetto bastone; immediatamente partirà una musica d'azione e uno strano individuo piomberà armato di tutto punto nella stanza per farci la pelle. Sfortunatamente è equipaggiato pesantemente, mentre noi possiamo contare solo sulla Rigg (Kurtis ci ha levato le armi, ricordate?).
Il tale corre in giro per la stanza come un disperato e a un certo punto si ferma e inizia a spararci. Che dobbiamo fare? Colpiamolo mentre corre con la nostra arma (che pure non lo danneggerà) e non appena si ferma cerchiamo un riparo, oppure continuiamo a correre.
Dopo la veloce scenata e dopo aver ricevuto qualche colpo, se ne andrà da dove è venuto.
Seguiamolo gettandoci nel corridoio e procedendo

oltre la porta prima chiusa dai laser; nel nuovo corridoio procediamo a destra e raggiungiamone la fine per aprire la porta e con cautela prendere munizioni e medikit sulla destra. Torniamo indietro ed entriamo nella stanza aperta sulla destra: prendiamo le munizioni a terra, quindi avanziamo verso il divano a sinistra e prendiamo anche quelle. Non appena lo faremo, il tizio di prima sbucherà sfondando la parete.
Nascondiamoci immediatamente nell'angolo, se ne abbiamo bisogno curiamoci, quindi estraiamo l'arma e corriamo verso di lui per vomitargli addosso qualche proiettile (è importante essere vicini per prenderlo). Quando fuggirà raccogliamo la sua Viper SMG, le munizioni, la cioccolata sul mobile e usciamo nel corridoio.
Superata la prima parte dei laser ci tocca la seconda, più facile del previsto: si tratta di eseguire un bel salto laterale, tutto qui. Dopo questo, un ulteriore salto ci condurrà in una zona piena di esplosivo; lo stesso verrà fatto esplodere incendiando e distruggendo tutto. Volendo, possiamo correre e saltare in diagonale verso la zona delle fiamme, in modo da raggiungere il corridoio e prendere un medikit. Un altro salto sarà richiesto per tornare indietro.
Scendiamo le scale sino al piano inferiore con un paio di salti: caliamoci al piano terra per recuperare munizioni da sotto le scale e un medikit sul tavolo. Se siamo incendiati, possiamo spegnerci con lo zampillo di acqua che proviene dal calorifero superiore.
Saliamo di nuovo le scale e procediamo nel corridoio; ora ci sono altri laser legati ad altrettanti esplosivi e il solito nostro nemico in fondo. Da qui non possiamo sparargli: avanziamo sino alla nicchia di sinistra, facendo attenzione a passare quando il laser scompare per prendere le munizioni, quindi avanziamo verso quella di destra. Rimaniamo riparati e quando i laser davanti a noi scompaiono corriamo per saltare il secondo e rifugiarci a sinistra. Estraiamo il Viper SMG e usciamo per sistemare l'ultimo uomo e assistere alla scena di chiusura di Parigi. Bouchard? Chi l'avrebbe mai detto...

17-LA SCENA DEL CRIMINE

Ed eccoci finalmente a Praga: si tratta di un'altra area aperta come quella del ghetto parigino, con la differenza che qui troveremo guardie armate e ci converrà procedere con un'arma pronta.
Per il momento, avanziamo verso il centro della piazza vicino all'auto rossa, dove faremo la conoscenza di Luddick, un giornalista che sta indagando sulla faccenda. Quale faccenda? Non è altro che

l'ennesima scena del delitto per mano del Monstrum. Utilizziamo le risposte 2-1-2-2-2, quindi terminata la conversazione diamo un'occhiata al diario per rilevare il nuovo aggiornamento.
Ora entriamo nel vicolo vicino e andiamo in fondo per sistemare uno sgherro con il Viper. Raccogliamo il martello e torniamo in piazza per attraversarla sino dalla parte opposta ed entrare nell'altro vicolo. Qui troveremo due sgherri e un cane: rimanendo riparati dietro alla parete, lasciamo che siano loro a venire avanti per ucciderli tutti. Avanziamo allora lungo il vicolo sino a trovare un tombino.
Utilizzeremo il martello per spaccarne la botola e lanciarci sotto. Seguiamo il tunnel per girare a destra in prossimità della fogna e avanziamo sino a vedere uno squarcio nella parete a destra. Entriamo e saliamo sul pianerottolo per poi voltare a sinistra e salire le scale. Proseguiamo sino a incontrare una vecchia conoscenza, Bouchard. Dopo averlo ammanettato a un calorifero, interroghiamolo a dovere per farci spiegare tutto (2-2-2-2-2). Terminato il dialogo un

nuovo aggiornamento del diario ci indicherà il prossimo obiettivo, dovremo trovare la sala dei trofei.
Attraversiamo la porta della stanza e ci troveremo dinanzi a una stanza piuttosto grande piena di dipinti. Saliamo la scala sulla destra e percorriamo la balaustra sino all'altro lato dove troveremo un mobile da spostare contro l'impalcatura. Saliamoci, arrampichiamoci sopra e raggiungiamo il punto più alto dell'impalcatura. Saltiamo verso quella in direzione della vetrata e tiriamo la catena più volte per spostare la zona centrale, sino a quando non si sposterà il mobile in basso rivelando una nicchia con un medikit. Prima di andare a prenderlo, saltiamo sull'altra impalcatura non lontana e tiriamo anche qui la catena più volte sino a illuminare il numero 3 sul pavimento: si aprirà il vetro dell'orologio a dondolo.

Ora possiamo scendere a recuperare il medikit, per poi rivolgerci al suddetto orologio.
Si tratta di un meccanismo che controlla quello sul pavimento: spostiamo l'orario sulle 3 in punto e il pavimento si aprirà formando una scala verso il piano sotterraneo. Scendiamo e andiamo a raccogliere subito il documento dinanzi alla scrivania: si tratta di un fax contenente un codice segreto (31597). Utilizziamolo subito sul pannello a muro per spostare il quadro alla parete e trovare finalmente l'ultima incisione Obscura. Torniamo su e andiamo da Bouchard: troveremo la sedia vuota! Usciamo e controlliamo l'altra porta del corridoio: ecco il cadavere dell'uomo! Raccogliamo le sue chiavi e scendiamo le scale per trovarci dinanzi alla porta rossa: utilizziamo il mazzo per aprirla e usciamo all'aperto tra le strade di Praga dove ci attende Luddick con un pass di basso livello che ci consentirà di entrare nella struttura dello Strahov. Se abbiamo con noi 800 Euro, ci venderà anche una Scorpion X.

18-LA FORTEZZA STRAHOV

PRIMA PARTE

Avanziamo immediatamente diritto per entrare nel rimorchio aperto e prendere il medikit; usciamo e avviciniamoci alla porta per vedere l'animazione del magnete che prende un rimorchio e lo solleva.
Corriamo velocemente diritto per arrampicarci su quello davanti a noi e voltarci a sinistra; saltiamo subito sui due impilati e da qui spicchiamo un bel salto con rincorsa verso il rimorchio sospeso sotto il magnete (quando si sarà abbassato). In questo modo, verremo trasportati con comodo dall'altra parte e dovremo solamente saltare sulla passerella quando ci passeremo vicino, prima di essere depo-

sitati a terra. Dovessimo mancare il rimorchio, nessun problema! A partire da due pilastri potremo raggiungere una piccola struttura a muro vicino a una tubatura e da lì spiccare un salto con rincorsa verso la passerella. In quest'area possiamo scendere a terra e fare piazza pulita delle tre guardie per raccogliere qualche oggetto, munizioni e un lasciapassare di basso livello. Tuttavia, a mio parere, conviene evitare.
In ogni caso, raggiungiamo in modalità furtiva l'altro lato e portiamoci nell'angolo destro, dove c'è una porticina (c'è anche in quello sinistro, ma è più comodo qui).
Apriamola per trovarci in uno stanzino intermedio in cui inseriremo il pass nel lettore. Oltrepassiamo guardinghi la porta e, se non ci sono guardie in giro, saliamo sulla scaletta. Non arriviamo in cima, ma attendiamo che la guardia sopra di noi ci dia le spalle e si allontani per sbucarle da dietro e farla secca con il Viper.
Prendiamo il Mag Vega che rilascerà e manovriamo i comandi del magnete per spostarlo in questa stanza, quindi scendiamo la scaletta e facendo attenzione alle guardie della zona procediamo lungo la passerella sino alla scala che conduce al piano superiore. Saliamo e seguiamo la nuova passerella sino al cabinotto di comando del magnete. Perché tutto ciò? Semplice, per distruggere le armi automatiche sistemate nella stanza. Ora, finalmente, potremo scendere sino a terra e uscire dalla porticina verde.

SECONDA PARTE

Proseguiamo sino alla zona circolare per voltare a destra e arrivare in prossimità di una pila di casse. Lara dichiarerà di poter passare da quella parte. Oltre la recinzione ci sono dei cani da guardia, quindi facciamo attenzione a non avvicinarci troppo!
Spingiamo la cassa più scura (quella di sinistra) sino a toccare le altre, quindi spostiamola contro la parete e tiriamola un po' verso l'esterno (in modo che non sia allineata con le altre casse). Spingiamo l'altra sino alla recinzione, quindi a contatto con le casse. Saliamoci sopra e spingiamo la cassa rasente la rete in direzione della parete. Scendiamo e trasciniamo la cassa a terra in modo che resti a contatto con quella scura e che fornisca un appoggio per la cassa soprastante.
Saliamo di nuovo dal lato della recinzione e spingiamo la cassa di sinistra verso le due che abbiamo sistemato vicino. Noteremo che un lembo di una

delle due rimarrà scoperto. Se non è così, vuol dire che non sono state spostate correttamente e che dovremo levare il peso sopra per rifare il lavoro.
Ora, saliamo su quel lembo e spingiamo la cassa verso la parete. In questo modo potremo salirci sopra (siamo su una pila di due casse!) e spingere lo scatolone più alto verso la recinzione.
Tutto questo per cosa? Per raggiungere la tubatura vicino al soffitto! Tuttavia, non è ancora il momento giusto per farlo dato che lo sbuffo di aria calda potrebbe ucciderci. Dato che Lara si è appena dichiarata più forte, scendiamo e torniamo nella zona circolare per trovare due casse impilate. Tiriamole a noi sino ad avvicinarle a una struttura di condizionamento sospesa. Saltiamo sopra le casse e quindi sulla struttura. Da queste parti troveremo la valvole per chiudere lo sbuffo.
Torniamo alla pila di casse, saliamo sino in cima e aggrappiamoci alla tubatura per sollevare le gambe e attraversare la recinzione. Lasciamoci cadere di sotto, affrontiamo i due cani, quindi andiamo a cercare la scaletta a sinistra. Saliamo e attiviamo i comandi: la sega circolare gigante impazzirà tagliando un condotto di aerazione sul soffitto: perfetto, abbiamo una via di ingresso!
Saltiamo sulla trave vicino e proseguiamo sino alla zona del taglio. Prendiamo la penultima trave a sinistra per avvicinarci al condotto e salirci sopra. Ora ci sposteremo sino alla zona tagliata per appenderci al bordo. Lasciamoci andare e aggrappiamoci subito a quello inferiore per issarci all'interno del condotto stesso.
Proseguiamo sino a scendere, alla fine, e assisteremo a una scena piuttosto preoccupante...

TERZA PARTE

Proseguiamo chini lungo il condotto sino alla stanza con la guardia. Qui facciamo molta attenzione! Lasciamola passare, attendiamo un poco, quindi balziamo di sotto. Se non visti, potremo assalirla alle spalle, altrimenti ci conviene correre dietro alla grande ruota nell'angolo, estrarre un'arma e darci da fare. Alla fine, recupereremo da lei un bel lasciapassare. Andiamo nella stanza attigua e saliamo le scale per aprire la porta tramite pass ed estrarre subito l'arma: qui ci sono tre guardie da uccidere. Recuperiamo tutto ciò che lasciano cadere, la cioccolata da uno dei tavoli, le munizioni dagli armadietti e infine controlliamo il terminale per realizzare il nostro prossimo obiettivo.
Un altro filmato inquietante ci avvertirà che non sarà una passeggiata! Usciamo di qui e finiremo al cospetto dei laser. Ci sono due modi per passarli.

A

Il più semplice consiste nello sparare alla bombola rossa nell'angolo per far partire la ruota gigante che attraverserà la zona disinnescando un po' di mine ma lasciando i laser. A questo punto, potremo prendere la Mag Vega dallo scaffale e non ci resterà che produrci in qualche salto. Arrampichiamoci sugli scaffali e saltiamo dall'altra parte per superare il primo blocco; saliamo sul bancale per eseguire un salto laterale per il secondo blocco e infine eseguiamo un salto con rincorsa verso il terzo.

B

Il più spettacolare consiste nello sparare sempre alla bombola rossa e seguire la ruota nel suo spostamento, usandola come scudo. In concomitanza del primo blocco, dovremo stare alla destra della ruota, per il secondo a sinistra e poi ancora a destra. Prima di questa corsetta, andiamo a prendere la Mag Vega dallo scaffale (al prezzo di una piccola esplosione limitrofa).

Giunti dall'altra parte, prendiamo la via di destra e utilizziamo la tessera per sbloccare e poi aprire questa porta.

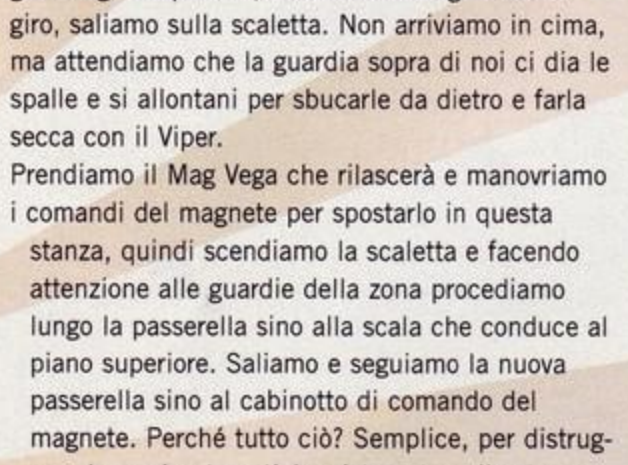
19-CENTRO RICERCHE BIOLOGICHE

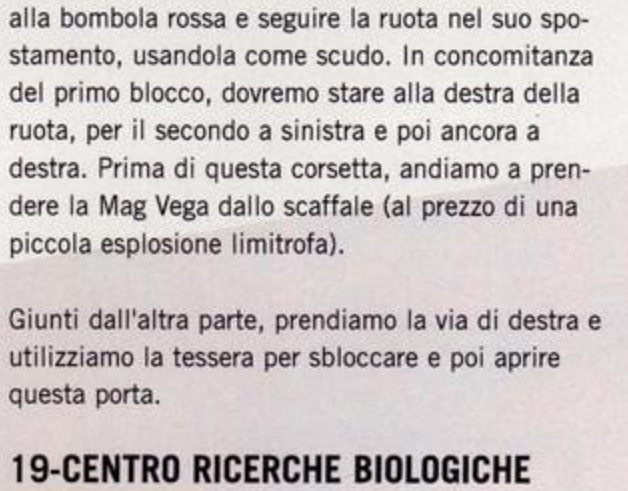
PRIMA STANZA

Proseguiamo diritto sino a trovarci nel giardino botanico: raggiungiamo il centro, la zona con la fontana e parliamo all'uomo interrogandolo; al termine della conversazione ci spruzzerà del veleno addosso e scomparirà. Diamo un'occhiata nell'angolo superiore sinistro del giardino per reperire delle munizioni. Torniamo quindi alla fontana e attiviamola perché si sposti una statua. Dove si trova? Torniamo verso l'ingresso e procediamo verso destra. Entriamo nel passaggio aperto e saliamo la scaletta per salire al piano di sopra e attivare un interruttore. Questi aprirà la porta sul lato opposto del giardino.
Andiamoci e premiamo il pulsante per aprire la seconda porta e procedere nella seconda stanza.

SECONDA STANZA

Qui troveremo i risultati degli esperimenti condotti





dai Cabal, degli esseri umanoidi dotati di lunghe braccia (ali?) e degli strani scarafaggi. Uccidiamo quelli che ci attaccano, poi saliamo le scale a destra e uccidiamo gli scarrafoni. Prendiamo le munizioni e torniamo giù.
Saliamo sulla zona rialzata di sinistra continuando a far fuori le bestie che ci attaccano e cerchiamo le munizioni anche qui (ce ne sono due, le prime sotto le piante). A questo punto, osserviamo bene la zona delle piante, proprio sopra alle stesse c'è una tubatura che porta nella zona centrale.
Dobbiamo aggrapparci proprio su questa (non è facile trovare il punto giusto, proviamo a saltare un po' di volte spostandoci in mezzo alle piante) e procedere sino alla passerella al centro. Ora lasciamoci andare e dirigiamoci verso il lato destro per attivare la valvola. Andiamo poi verso il lato opposto saltando le due interruzioni (salto senza rincorsa e arretrando un po') per girare la seconda valvola.
Torniamo alla tubatura per scendere e raggiungere il foro che si è appena aperto nel cilindro.

TERZA STANZA

Caliamoci all'interno e ci troveremo in una pozza d'acqua.
Usciamone e andiamo nella stanza attigua: qui c'è una superficie scivolosa che ci porta in mezzo all'acqua. Cadendo dovremo nuotare sotto, raggiungere l'altra stanza e in fretta salire sulla scaletta prima che il caimano mutante ci assalga. In seguito, saliamo la scala.
Tuttavia, se prima di cadere spicchiamo un salto in direzione della scaletta di fronte, potremo salire, prendere un medikit e aprire la porta per attraversare un corridoio e arrivare nella stessa zona di prima. Come prima cosa uccidiamo la guardia, poi osserviamo bene il tutto: si tratta di una grande stanza e dobbiamo arrivare al lato opposto; l'unico modo per farlo è passare dalle sporgenze in alto a destra attraverso una tubatura che perde e che ci potrebbe uccidere.
Scendiamo dunque le scale procedendo lungo il sentiero per giungere a una grossa tubatura che corre sopra l'acqua. Saltiamoci sopra, prendiamo le munizioni e andiamo avanti per chiudere la valvola e bloccare lo sfiato. Torniamo indietro e questa volta saliamo le scale sino in cima, evitando il buco. In cima, potremo raccogliere delle munizioni e delle bende. Scendiamo e portiamoci vicino alla sporgenza per procedere rasente al muro e avvicinarci al tubo che sale. Arrampichiamoci sopra sino alla sporgenza nuova e procediamo appesi a sinistra per poi issarci su.
Da qui ci attende un salto con rincorsa sino alla vicina ringhiera: scendiamo poi la scaletta e arriviamo a terra. Andiamo a premere il pulsante giallo e proseguiamo oltre la porta per premere un altro pulsante e raggiungere la stanza successiva.

QUARTA STANZA

Non appena avanzeremo, una pianta enorme si deciderà a bloccare l'uscita. Scendiamo la scaletta alla fine della passerella e andiamo a prendere le munizioni sotto alla struttura di sinistra. Saliamo la scala della struttura e spostiamo il tavolo davanti ai fogli appesi alla parete. Quello marcato da una X indica il procedimento da usare con le valvole vicino per uccidere la pianta. Giriamo quindi la prima, la seconda e la quarta valvola da sinistra, quindi tiriamo la leva e la pianta morirà lasciando lo spazio libero.

QUINTA STANZA

Questa è un'area decisamente più grande delle precedenti: il nostro primo scopo sarà quello di raggiungere il corpo morto della guardia all'ultimo piano per prelevarne il pass.
Estraiamo un'arma e procediamo nel sentiero di destra per uccidere l'importuno e recuperarne il pass. Arrampichiamoci nella zona centrale e saliamo la scaletta sino in cima. Procediamo a sinistra

salendo la scala metallica e girando l'angolo, sino a giungere a una porta chiusa. Dobbiamo raggiungere la zona oltre la porta per un'altra via: saltiamo diritti verso la piattaforma sulla tettoia (occhio a non mancarla, o cadremo di sotto!). Saltiamo nuovamente sulla tettoia vicino alla striscia più scura, per scivolare sulla piattaforma successiva. Da qui un salto ci porterà alla successiva e poi un altro balzo ci farà raggiungere la zona della passerella dove manca la ringhiera. Prima di fare questo salto, volendo potremmo lasciarci scivolare di sotto, per raggiungere una sporgenza dove ci sono delle bende. Per questo, però, dovremmo poi gettarci nell'acqua sottostante e rifare il giro da capo e quindi lo sconsiglio.
Sulla passerella in alto proseguiamo sino a oltre la pianta dove Lara scorgerà un salto troppo lungo per la sua attuale forza. Proseguiamo allora verso la pianta successiva per uccidere la guardia e seguitare nel nostro percorso sino a giungere a un salto più facile. Eseguiamolo e Lara si sentirà più forte.
Raccogliamo il medikit e torniamo indietro per tentare il salto prima impossibile: prendiamo bene il tempo e la rincorsa e aggrappiamoci dall'altra parte per tirarci su.
Seguendo la passerella, arriveremo a fine percorso dove una tubatura è coperta dall'edera (o simile pianta).
Arrampichiamoci e spostiamoci poi verso destra per issarci di sopra. Non appena lo faremo, assisteremo a una scena cruenta. Terminata la stessa avanziamo sino al cadavere per recuperare il suo pass e prepariamoci a tornare indietro. Per scendere velocemente basterà calarci giù dai vari buchi nelle passerelle, con l'accortezza di controllare prima che ve ne sia un'altra sottostante.
Quando saremo arrivati al primo livello (quello soprastante il suolo), procediamo verso l'angolo alla sinistra della prima scaletta usata e prendiamo la rincorsa per saltare dall'altra parte dove la passerella è spezzata (dobbiamo camminare alla destra del bordo, in modo da percorrerne una parte inclinata).
Andiamo a uccidere la guardia per prenderne il pass, quindi proseguiamo lungo la passerella senza ringhiera per prendere le munizioni e poi scendere dalla scaletta. Nell'angolo opposto della stanza, a livello terra, c'è una porta che richiede i tre pass che abbiamo recuperato. Quando l'avremo aperta, procediamo scendendo le scale e poi attraversando una passerella in una strana stanza. Apriamo la porta dall'altro lato, quindi prendiamo quella identica a sinistra e ci troveremo dinanzi a Kurtis!

20-IL SANATORIO

DISCESA

Sorpresa! Kurtis ha lasciato indietro Lara e ora ci tocca controllare lui; quale strazio...
Prendiamo le munizioni e scendiamo appendendoci all'estremità della passerella, quindi raccogliamo altri caricatori e saltiamo con la rincorsa sino alla zona esterna dove c'è la scala. Scendiamola sino alla base, prendiamo la rincorsa e saltiamo sulla passerella che corre attorno alla zona centrale.
Prendiamo le pillole e scendiamo di nuovo, per poi

calarci all'interno della struttura cilindrica dove apriremo una botola per scendere ancora.
Scendiamo altre due volte sino al piano 1, dove vedremo una passerella che conduce a una porta; saltiamoci sopra e apriamo la porta.

AREA ESPERIMENTI

Ci troveremo in una zona alquanto disturbante: spariamo al primo essere che ci viene incontro, tanto

per fare le presentazioni; si tratta di esperimenti condotti sugli umani, probabilmente per ottenere una nuova razza!
Avanziamo, prendiamo le munizioni e assistiamo alla scena. Proseguiamo nel corridoio oltre la porta, sistemiamo il nuovo essere ed entriamo nella stanza di destra per parlare con un umano, l'autista del camion che ha trasportato il Dormiente da queste parti. Usciamo e procediamo a destra, cercando di aprire la porta. Kurtis, attraverso una sua abilità che chiamerà preveggenza, riuscirà a volare con lo sguardo dentro la zona successiva per leggere un post-it con il codice della porta, 06289.
Inseriamolo immediatamente, quindi proseguiamo: apriamo la porta successiva e uccidiamo l'essere. Oltrepassiamo anche la porta successiva e sistemiamone un altro, sino a raggiungere una zona più ampia. All'interno della stanza a destra ne troveremo un'altra con della cioccolata...
Continuiamo sino alla zona del refettorio, uccidendo altri due esseri, di cui uno in arancio.
Prendiamo le munizioni della zona (occhio ai cavi che pendono dal soffitto) e procediamo lungo il corridoio sino alla porta dall'altra parte.

Sistemiamo altri amiconi e finiremo in una stanza con una creatura dalle fattezze canine bloccata al centro. Prendiamo le munizioni e il pass dello scienziato morto e torniamo indietro.
Nella zona del refettorio c'è una porta con un numero a fianco (38471); entriamo nella zona con i tavoli e procediamo a destra per aprire la porta con il pass. Entriamo, saliamo le scale, prendiamo il medikit e seguiamo la passerella per saltare dall'altra parte. Qui troveremo un pannello di controllo in cui inserire il codice appena trovato (38471). Caliamoci sotto attraverso l'apertura e andiamo alla porta appena aperta.

IL CANIDE

Ci troveremo nei pressi di un laboratorio: proseguiamo a destra e assisteremo all'aggressione da parte del canide nei confronti di uno scienziato.
Proseguiamo a destra oltre l'angolo e uccidiamo il solito esperimento per poi aprire la grata. Entriamo nel condotto e nella zona successiva arrampichiamoci in quello in alto per raggiungere il laboratorio.

C'è un esperimento orripilante in atto, ma del mostro nessuna traccia: apriamo la grata sull'altro lato e proseguiamo lungo il condotto per poi salire di nuovo, dove assisteremo a un'altra scena. Miriamo alle bombole vicino alla ventola e spariamo per farle saltare in aria: la scala vicino si romperà e potremo arrampicarci sulla passerella per pigiare l'interruttore e spegnere la ventola.
Torniamo giù e procediamo carponi, per poi proseguire lungo l'unica via disponibile e scendere le scale.

21-AREA DI MASSIMA SICUREZZA

In questo livello cerchiamo di sprecare meno proiettili possibile: è preferibile uccidere le creature combattendo. Alla fine, infatti, dovremo affrontare uno scontro molto duro in cui ci serviranno tutti i proiettili e l'energia possibile.
Procediamo sempre diritto oltrepassando il cabinotto di controllo sulla sinistra, poi continuiamo sino a un incrocio. Voltiamo a destra e fermiamoci dinanzi alla seconda porta metallica sulla sinistra per cercare di aprirla. Kurtis utilizzerà le sue abilità per guardare all'interno e scoprirne il codice (17068).
Corriamo al cabinotto, entriamo e immettiamolo nel

pannello di comando in modo da aprire le due porte in questione. Torniamo in zona ed esploriamole: in una di esse troveremo solo il cadavere che aveva con sé il numero, nell'altra della cioccolata e un pass addosso a una guardia morta. Nel frattempo farà irruzione un essere: sistemiamolo. In seguito, voltiamo l'angolo e utilizziamo il pass nella doppia porta. Avanziamo diritti per entrare nella stanza a destra e prendere qualche munizione dal letto: usciamo di lì e procediamo verso sinistra scendendo e oltrepassando le doppie porte.
Dopo aver sistemato le creature, voltiamo a destra e prendiamo la prima porta a sinistra per entrare nell'obitorio. La strana creatura canina ne uscirà e fuggirà via. Sistemiamo la creatura che arriverà e seguiamo il percorso di quella più inquietante.
Dobbiamo raggiungere la zona dove avevamo visto poc'anzi le gambe di una guardia.
Accucciamoci e passiamo: ora ci attende un lungo tragitto da affrontare. Scendiamo la scala a chiocciola e proseguiamo sino alla grande stanza circolare, zona da cui è fuggito il mostro. Raccogliamo tutto quello che troviamo sul cammino (non molto, in realtà).
Saliamo le scale sino a raggiungere la zona più alta, portiamoci al centro e posizioniamoci sopra la "tana". Da lì spicchiamo un salto verso destra per raggiungere la passerella rotta e seguiamo la strada sino a un condotto. Entriamo e procediamo lungo l'unica via possibile sino a raggiungere una zona con un cadavere e un pass. Quest'ultimo ci consentirà di aprire la porta vicino e tornare nell'area precedente (quella dell'obitorio). Voltiamo a sinistra e andiamo in fondo al corridoio oltre l'angolo, per trovare infine il canide e affrontarlo.

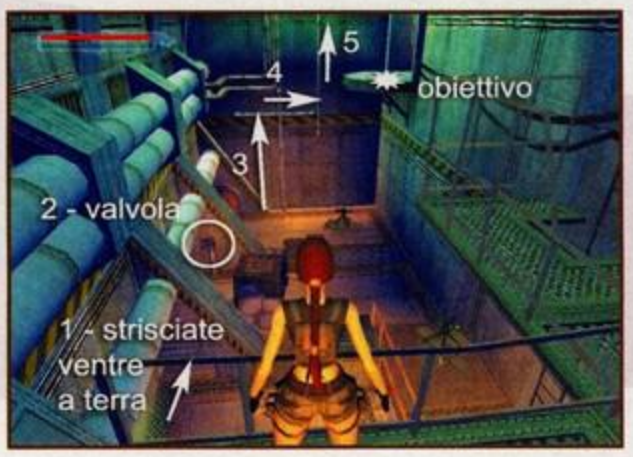
IL CANIDE

Come farlo secco? Sostanzialmente dovremo stenderlo 5 o 6 volte a suon di proiettili e/o calci e pugni. In questa stanza ci sono solo un medikit e delle munizioni, quindi non è nemmeno ben fornita e Kurtis non ha con sé molta roba, quindi toccherà portare pazienza e agire in fretta. Lasciamo stare la corsa se Kurtis parte da fermo, ma saltiamo in continuazione in tutte le direzioni possibili cercando di tenere a debita distanza il cagnaccio e sparandogli quando siamo abbastanza certi di colpirlo (non sprechiamo munizioni!).

Occasionalmente, l'abominio rimarrà steso a terra e potremo cogliere l'occasione per curarci (ma ci conviene vivamente lasciare qualche medicinale per dopo!) e allontanarci da lui in attesa che la battaglia riprenda. Stesso discorso da applicarsi quando fuggirà nelle tubature. Una volta ferito il mostro a sufficienza, Kurtis lo trafiggerà e potremo quindi pigiare l'interruttore per terminare il livello e assistere a un'altra animazione.

22-AREA DI RICERCA ACQUATICA

Eccoci di nuovo nei panni di Lara (finalmente, la fase alla Resident Evil mi ha duramente provato!):

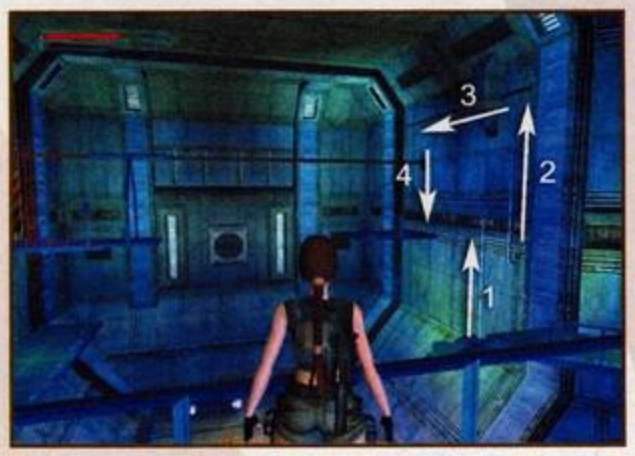


insieme a Kurtis si è optato per una collaborazione, ma per ora il controllo passerà nuovamente alla nostra eroina. Premiamo dunque il pulsante giallo per proseguire nella stanza successiva, dove dovremo fare molta attenzione: ci sono due mitragliatrici automatiche in grado di valutare il movimento e colpire di conseguenza. Appendiamoci al bordo sinistro e caliamoci di sotto. Ora accucciamoci e premiamo il tasto per la modalità furtiva (Invio di default) per stenderci completamente a terra e procedere in questo modo. Avanziamo sino al pertugio sulla sinistra e potremo evitare tranquillamente gli spari. Superato il passaggio, andiamo a girare la valvola per immettere del gas nella stanza e impedire alle mitragliatrici di rilevare altro movimento. Senza passare troppo vicino alle stesse, raggiungiamo quindi in posizione eretta la tubatura dall'altra parte e saliamo in cima per aggrapparci a un secondo tubo e salire di nuovo per infine appenderci al bordo; avanziamo verso destra e lasciamoci andare proprio sopra la sporgenza. Seguiamo il passaggio scendendo le scale e ci troveremo dinanzi a un pulsante con uno schermo; utilizziamolo per scorgere attraverso la telecamera la stanza successiva: altre mitragliatrici!
Entriamo con un'arma estratta e senza avvicinarci troppo miriamo alle bombole alla destra delle mitragliatrici stesse in modo da sbarazzarcene con un'esplosione. Oltrepassiamole rimanendo a sinistra (c'è uno sbuffo pericoloso sulla destra!) e apriamo la porta successiva. Saliamo la scaletta e seguiamo la strada sino ad arrivare a una stanza enorme con delle pozze d'acqua.

LA STANZA DELLE POZZE

Apparentemente non c'è corrente in questo posto; tuttavia, la pozza principale è abitata da un simpatico anfibio (della categoria che abbiamo già incontrato). Seguiamo la via procedendo a destra, sino a portarci a ridosso della pozza separata da quella principale da una recinzione. Tuffiamoci dentro e in

immersione procediamo attraverso il vetro rotto per poi girare a sinistra e tirare la leva: una prima parte del lavoro è fatta! Voltiamoci di 180° e proseguiamo ora per il passaggio arrivando sino al vano dell'ascensore (completamente annacquato) per emergere sopra. Usciamo dall'acqua e prendiamo il medikit nella stanza per poi andare alla porta, premere il pulsante di apertura e seguire la via sino alla stanza principale. La porta sull'altro lato è aperta. Andiamo a raggiungerla attraverso le passerelle e una volta dentro seguiamo il passaggio per aprire una porta ed entrare in una stanza simile a quella già vista. Sulla sinistra, uno schermo ci permetterà di osservare la zona successiva, mentre sulla destra troveremo un pulsante. Premiamolo per aprire la porta dell'ascensore, entriamo e attiviamo quest'ultimo in modo da scendere.
Seguiamo la via sino alla zona sottostante, dove tireremo la leva per ridare totalmente energia alla zona. Torniamo nella stanza principale facendo il percorso inverso: la telecamera ci mostrerà le parti della stanza ora attivate. Saliamo le scale immediatamente a destra e raggiungiamo la parte centrale, dove si trova un contenitore metallico. Tiriamolo verso di noi in modo da posizionarlo sopra a un supporto mobile; premiamo il vicino pulsante e lo sposteremo più in là. Andiamo a spingerlo da quella posizione per trasportarlo sotto un distributore di qualcosa. Entrando nello stanzino e tirando la leva ci accorgeremo che si tratta di un distributore di carne fresca, il cibo per l'animale. Spingiamo di nuovo fuori il contenitore, premiamo il pulsante per



farlo tornare nella zona centrale e spingiamolo sul supporto dove stava prima. Ora è pronto per entrare in acqua!
Scendiamo allora a terra e torniamo dal lato opposto, vicino alla pozza in cui siamo saltati inizialmente (quella con la recinzione). Procediamo a destra salendo la scaletta per entrare nel cabinotto. Qui due pulsanti con schermo ci mostreranno delle zone subacquee che dovremo raggiungere. Usciamo dalla porta e seguiamo la via sino all'interruzione. Scaliamo il tubo e portiamoci sul secondo per salire velocemente. Aggrappiamoci al bordo e, senza perdere un solo istante, proseguiamo a sinistra sino a quando Lara regge; dovremmo riuscire a raggiungere una passerella (se così non fosse e cadessimo in acqua, ricarichiamo oppure ripetiamo tutto!).
Qui premiamo il pulsante per chiamare a noi il trasportatore di fronte e farci condurre dal lato opposto. Apriamo la porta, apriamo la seconda dinanzi a noi e proseguiamo per arrivare in una stanza con un esemplare di bestia acquatica tenuta in cattività. Uccidiamo la guardia e controlliamo ai lati dell'ingresso per recuperare delle munizioni da due armadietti.
Usciamo e voltiamo a destra: arriveremo alla leva che aziona la gru centrale; attivandola sfameremo la bestia, distraendola un poco.
Usciamo di qui e tuffiamoci in acqua alla svelta. Procediamo verso la leva contrassegnata dal numero 1 e tiriamola; giriamoci e andiamo a cercare il condotto 2 per immergerci e seguire il passaggio sino alla zona d'aria. Lara si cambierà d'abito indossando una tuta più adatta e l'acqua riempirà totalmente la stanza. Prima di uscire tiriamo la leva 2 e portiamoci quindi nella zona centrale della stanza principale, per scendere lungo l'apertura che abbiamo faticosamente spalancato.

23-LA CRIPTA DEI TROFEI

Il livello inizia con Lara a mollo. Voltiamo l'angolo e cerchiamo di superare indenni gli spuntoni: al primo incrocio prendiamo fiato e poi proseguiamo diritto verso altri spuntoni. Al secondo incrocio giriamo a sinistra entrando nel pertugio e seguendo tutto il percorso. Seguiamolo sino al primo vero bivio (dovrebbe essere in corrispondenza del terzo palo di legno); voltiamo a destra per andare a recu-

perare un po' di fiato. Tiriamoci all'asciutto e prenderemo dei medicinali e una tuta subacquea, ossia un oggetto attivabile nella categoria enigma che ci dona maggiore resistenza in acqua. Attiviamolo e tuffiamoci di nuovo. Proseguiamo nel tunnel rimasto e arriveremo a una parete da sfondare per trovarci nella Cripta dei Trofei.

Andiamo a leggere l'iscrizione a sinistra e scopriremo che due dei fratelli, ossia due delle statue, devono incontrarsi al centro: ma quali sono i fratelli? Da quello che abbiamo appreso sinora si tratta di Vasiley e Limoux. Cerchiamo dunque le rispettive statue e tiriamo le catene alle loro spalle per avvicinarli: ne emergerà una scintilla che farà aprire il soffitto. Usciamo di lì e portiamoci all'asciutto.

Lara si cambierà nuovamente d'abito.

Proseguiamo lungo il sentiero di roccia, ma facciamo attenzione: a un certo punto un enorme blocco di pietra prenderà a salire e scendere minacciando di maciullarci.

Utilizziamo lo scatto per superarlo e arrivare dinanzi a una caverna senza pavimento. Tiriamo la leva sulla destra e si creeranno delle piattaforme; dobbiamo saltare sulla seconda da sinistra e sulla seconda in avanti (ossia in posizione 2-2, contando la partenza nell'angolo inferiore sinistro). Una volta raggiunta, voltiamoci verso la zona di roccia solida e raggiungiamola con un altro balzo. Si formeranno altre tre piattaforme. Saltiamo sulla terza e poi verso il sentiero.

Seguitiamo sino a una stanza arredata con tanto di falò e due scheletri cavalieri incarogniti con noi; inutile affrontarli: sprecheremmo proiettili senza riuscire a ucciderli. Piuttosto, corriamo utilizzando lo scatto da una parte all'altra della stanza. Ciò che dobbiamo fare è tirare la leva alla destra del falò e prendere le bende dalla nicchia a sinistra (si sarà aperta dopo la leva). Quindi, sarà necessario salire sul tavolo per aggiornare il diario. Se i nemici si avvicinano troppo, saltiamo in qualsiasi direzione.

La seconda mossa sarà quella di tirare la catena a lato dell'arazzo per farlo salire e rivelare una parete su cui sarà possibile arrampicarsi. Dopo la solita corsa dall'altro lato per levarci di torno i cavalieri (con un po' di fortuna riusciremo a bloccarli dietro il tavolo), arrampichiamoci sulla parete dirigendoci in alto a destra dove ci aggrapperemo su un lembo per procedere a destra e issarci.

Ora è il momento di appenderci a una grata sopra di noi per procedere sino alla sporgenza successiva, prendere fiato, quindi avanzare sino al centro della stanza. Gettandoci sul lampadario principale apriremo una seconda nicchia, dove è nascosto il dipinto rimanente. Caliamoci giù e andiamo a prenderlo, facendo sempre attenzione ai cavalieri. Il fuoco del camino si spegnerà rivelando un passaggio.

Accucciamoci e procediamo: oltrepassando una porta, ci troveremo davanti a una pozza d'acqua. Gettiamoci dentro e seguiamo l'unica strada possibile, prendendo eventualmente fiato nell'unica deviazione consentita. Dirigendoci verso la caverna color oro, arriveremo al cospetto di Eckhardt, il quale ha preparato una sorpresa per noi.

24-IL RITORNO DI BOAZ

Questo è uno degli scontri più duri che ci troveremo ad affrontare, principalmente a causa della mancanza di elementi curativi e di un sufficiente armamentario. Chiariamo subito che ci sono delle munizioni nella stanza: le troveremo voltandoci a destra dalla posizione di partenza e seguendo la parete esterna. Queste munizioni appariranno nuovamente ogni volta che rimarremo completamente a secco! Boaz nella sua nuova incarnazione è piuttosto fastidiosa e non sarebbe neppure eccessivamente pericolosa se non fosse per la suddetta carenza.

La signora ha a disposizione tre tipi di attacco:

fauci, acido e suppurazione sempre acida da una delle quattro sacche che ha sul dorso, anche se occasionalmente potremo rimanere feriti avvicinandoci troppo alle sue zampe laterali.

La tecnica vincente consiste in questo: allontaniamoci a sufficienza continuando a correre e saltare (Kurtis non ha lo scatto, mannaggia a lui!), quindi voltiamoci ed estraiamo velocemente l'arma. Attendiamo che il mostro si avvicini un poco per fare fuoco (altrimenti i proiettili verranno dispersi) e, non appena accennerà a eseguire l'attacco frontale, eseguiamo una bella capriola all'indietro. A quel punto, portiamoci di nuovo a distanza per ripetere il tutto.

Se avremo portato un attacco sufficientemente potente alle fauci, Boaz si bloccherà un attimo estraendo le sue sacche di acido e preparandosi a un nuovo colpo. Approfittiamone immediatamente per eseguire un salto laterale e poi uno frontale, in modo da portarci a uno dei suoi lati. Continuiamo a correre: mentre inizierà l'attacco e quando le braccia di Kurtis saranno puntate verso un obiettivo, premiamo il tasto della capriola per spostare il focus su una delle sacche e fare fuoco. Queste ultime sono infatti vulnerabili solamente in fase di attacco! Una volta che ne faremo scoppiare una, la bestia si bloccherà e avremo tempo per allontanarci a sufficienza e ricaricare le munizioni (casomai, scarichiamole apposta per sfruttare questo momento).

Occasionalmente, la bestia si produrrà in una gettata di acido frontale tramite le fauci: in questo caso, saltiamo rapidamente all'indietro e di lato per allontanarci, visto che non c'è altro da fare. L'occasione sarà ghiotta per il solito rifornimento di armi.

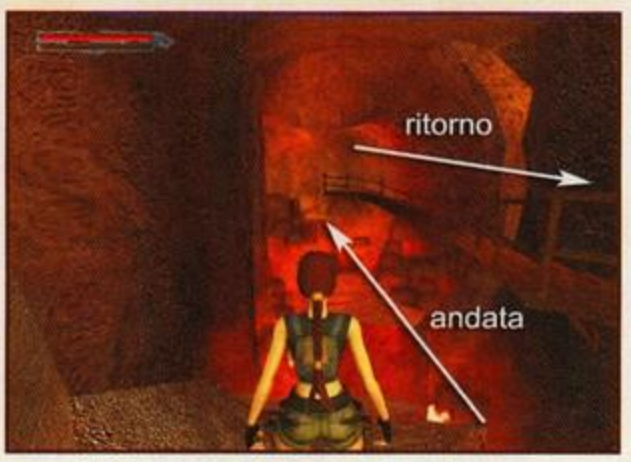
Dovessimo aver bisogno di un replenish mentre siamo inseguiti, adottiamo la seguente tecnica: avviciniamoci (sempre correndo e saltando) all'apertura finta (dove non si può entrare) e proseguiamo lungo la parete in direzione antioraria; quando saremo non lontani dalle munizioni, fermiamoci e prepariamoci a un salto. Non appena vedremo la bestia attaccare, spicchiamo un balzo in avanti e andiamo a prendere le munizioni, riprendendo subito la corsa.

Altro consiglio: nelle situazioni concitate (e in particolare se esauriamo le munizioni), quando la bestia ci sta appresso riponiamo l'arma e giriamole velocemente attorno. Essendo grandicella, farà fatica a seguire i nostri movimenti e sistemandoci dietro di lei saremo più al sicuro.

Lo scontro è decisamente duro, ma con un po' di fortuna (e di salvataggi intermedi) dovremmo avere ragione del mostraccio. Dopo che l'avremo ucciso, ecco una metamorfosi che ci restituirà Boaz in una versione più leggera e maneggevole, ovvero una specie di arpia. Qui c'è poco da fuggire: portiamoci nella zona dove ci sono le munizioni e spariamole sino a esaurire il caricatore. Prendiamo ancora munizioni e proseguiamo così sino alla sua morte. In questa fase servirà un po' di energia, perché è molto difficile evitare gli attacchi: se arriviamo allo scontro con un filo di vita, conviene ricaricare un salvataggio precedente.

25-IL DOMINIO PERDUTO

Eccoci di nuovo nei panni di Lara: dopo la scivolata, procediamo nel corridoio a destra. Lara scivolerà di nuovo: saltiamo per aggrapparci alla colonna di roccia prima che sia troppo tardi. Da lì eseguiamo un saltino verso la piattaforma successiva, quindi verso il fondo per tirare la leva. Ora torniamo alla



passerella raccogliendo il medikit, per tornare poi nella zona principale e proseguire a destra.
Ora c'è un passaggio piuttosto rognoso: tirando la leva sulla sinistra apriremo per pochi secondi la porta sull'altro lato, il che significa che non ci sarà tempo per spostarsi con calma. Quello che dovremo fare sarà eseguire di fila tre salti con rincorsa e scatto (consiglio di salvare tra un salto e l'altro),
La tecnica più efficace è questa: direzioniamo Lara verso la successiva piattaforma, iniziamo a spostarci e subito premiamo il tasto per lo scatto, saltando prima del baratro. Se la nostra beniamina è fuori traiettoria, proviamo a spostarla in volo. Senza pensarci troppo, direzioniamoci verso il salto successivo, saltiamo allo stesso modo e poi verso la porta.
Falliremo indubbiamente molte volte ma non c'è altra soluzione o trucco: questo è l'unico sistema!
Oltrepassata la porta giungeremo a una stanza piena di fuoco e fiamme.
Saltiamo camminando sulla piattaforma sottostante, quindi a sinistra per salire le due scale e trovarci sul ponte tagliato. A questo punto, un salto con rincorsa e saremo dall'altro lato. Ora abbiamo due possibilità.

A

Ci lasciamo scivolare e saltiamo sulla sporgenza inferiore: in tal caso, dovremo poi balzare verso la scala e, appena arrivati, indietreggiare sino alla piattaforma rocciosa. Questo per evitare un meccanismo mortale con lame: non appena lo stesso sarà scomparso, correremo scattando verso la porta.

B

Lasciamoci scivolare spostandoci un po' verso la parete rocciosa e spiccando un salto alla fine per appenderci alla passerella sospesa. Se riusciamo a raggiungerla, possiamo tirare la leva e disattivare il meccanismo infernale. A questo punto caliamoci di sotto, prendiamo la rincorsa e raggiungiamo le scale.

La porta si aprirà da sola e non dovremo fare altro che entrare.

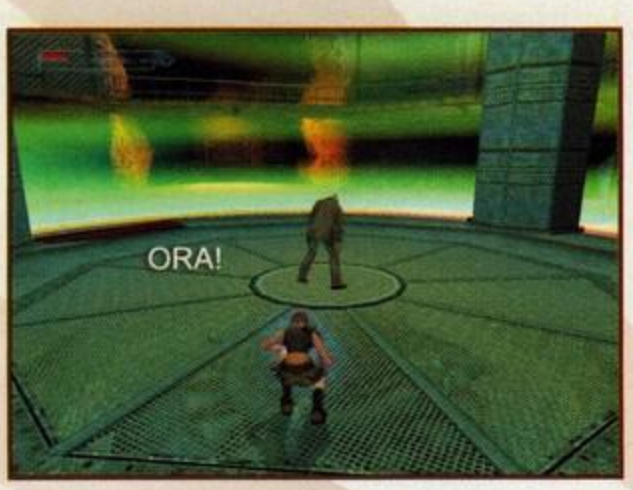
26-IL LABORATORIO DI ECKHARDT

Finalmente siamo giunti all'ultimo livello del gioco (lunghetto, eh?): proseguiamo sino alla superficie inclinata da cui scivoleremo per spiccare un balzo verso la sporgenza sulla sinistra evitando gli spuntoni. Da qui, se abbiamo sufficiente energia, saltiamo oltre la pozza di fiamme e proseguiamo sino a raggiungere la stanza dell'alchimista, ossia il laboratorio del nostro Eckhardt.
In questo posto, il nostro obiettivo sarà quello di scendere nella pozza della stanza accanto per recuperare l'ultimo pugnale. Per farlo, dobbiamo prima raffreddarne l'acqua, mettendo in funzione il macchinario principale della stanza. Per questo occorrono tre fiale, che dovremo posizionare nelle rispettive sedi (due nella stanza principale, l'altra in quella secondaria).
La prima fiala si trova nell'angolo di sinistra della stanza sopra a un tavolo. Da quelle parti, sotto il macchinario principale, c'è anche un medikit.
Andiamo ora a tirare la leva per salire la scaletta sino alla passerella superiore: voltandoci a destra, vedremo su un asse sporgente un medikit. Andiamo a prenderlo con un bel salto (e aggrappandoci al bordo). Nel frattempo, dovrebbero essere arrivati un paio di scheletri: possiamo gettarli nella pozza, ma personalmente consiglio di evitare lo spreco di munizioni.

Torniamo sulla passerella e saltiamo sulla grossa gabbia centrale. Camminandoci sopra passeremo sulla botola, la quale si aprirà facendoci cadere all'interno. Ora attenzione: non appena prenderemo la seconda fiala, la gabbia inizierà a scendere verso la pozza aperta contenente acqua bollente.
Portiamoci al bordo della gabbia vicino alla botola e scaliamolo sino a raggiungere la botola stessa (dobbiamo spostarci verso sinistra per riuscire a issarci sopra). Attendiamo che la gabbia si fermi, quindi osserviamo la zona: c'è un pertugio. Facendo attenzione a non cascare attraverso la botola aperta, saltiamo nel pertugio e prendiamo l'ultima fiala. Ora potremo uscire con una capriola, arrampicarci sulla parete della pozza e in cima eseguire un salto all'indietro per uscire.
Andiamo a posizionare le tre fiale (due nella stanza principale, la terza in quella attigua) e potremo tuffarci nell'acqua ora a temperatura normale.
Scendiamo sino in fondo dalla pozza cilindrica e prendiamo il pugnale su cui tanto aveva insistito Kurtis (ma che fine ha fatto?).
Torniamo di sopra e oltrepassiamo la nuova apertura nella stanza principale (a destra):
scendiamo sino in fondo e apriamo la porta verso la stanza finale. Qui non ci resta che recarci al centro della zona per incontrare il nostro caro nemico numero uno.

ECKHARDT

Scontro facile: Lara è piena di munizioni e soprattutto di energia, quindi ce la caveremo con poca fatica. Dunque, Eckhardt attacca con una scarica elettrica bluastra che passerà sul pavimento, oppure una fiammata ad altezza uomo. Nel primo caso abbassandoci la eviteremo; nel secondo, eseguiamo un salto laterale verso la direzione da cui arriva la fiammata. Voilà!
Proseguiamo evitando i suoi attacchi con l'arma estratta per tenerlo d'occhio, ma senza fare fuoco: la barriera che ci circonda impedisce il passaggio dei proiettili! Evitiamo anche di avvicinarci alla barriera stessa, è inutile. Dopo qualche attacco, Eckardt compirà un balzo per generare una copia di sé stesso, quindi una seconda e una terza. Queste copie correranno al centro della stanza e allora sarà



il nostro momento. Mentre si riuniranno per formare di nuovo Eckhardt e portare un altro attacco, spariamo senza sosta: il soggetto si chinerà per recuperare energia, consentendoci di avviciniamoci. A quel punto, Lara estrarrà uno dei tre pugnali per trafiggerlo. Questo processo andrà ripetuto per 3 volte: dopodiché, il nostro nemico passerà a miglior vita e... sorpresa!

KARAL

Ecco chi muoveva le fila dietro a tutto!
Qui non servono armi, quindi riponiamole tranquillamente ma corriamo vicino al cadavere di Eckhardt per prenderne la mano e l'aggeggio che tiene con sé. Cerchiamo dietro a uno dei pilastri, perché ci dovrebbe essere un pulsante. Utilizziamo l'affare appena preso per azionarlo e far scendere le scalette verso il piano superiore. Sostanzialmente, ciò che dobbiamo fare è salire sino all'ultimo piano dove c'è la passerella rivolta in faccia al Dormiente e compiere un ultimo salto con rincorsa per raggiungerlo e ucciderlo. Nel farlo, cerchiamo di evitare tutti gli attacchi di Karal: non sarà difficilissimo, visto che è sufficiente correre sempre e saltare qua e là ricaricando l'energia quando quest'ultima è troppo bassa.
Tutto qui? Beh, come scontro finale lascia un po' a desiderare...

Mobile Zone

Tobia Bearzotti tobix@xenia.it

Ah, Natale!!! Quando ero piccolo il massimo della felicità era scartare i regali sotto l'albero. Che cosa avrei trovato? Lego? Un gioco in scatola? Ora non è più così...come spiegare al papà e alla mamma il modello di cellulare appena uscito? Molto meglio farsi dare i soldi e andarselo a comprare...

TGM ONLINE www.tgmonline.it

State cercando dei loghi simpatici per il vostro Nokia 3650? Visitate l'area Best Download di TGM Online!

SONY ERICSSON T610

Tecnicamente all'avanguardia, ma con dimensioni e peso contenuti, il T610 è l'ideale per chi cerca un telefono completo ma non un "mattone" da portarsi in tasca. La linea è elegante anche se, a parer nostro, risulta un po' appesantita dalla cornice nera dello schermo. Il peso di soli 95 grammi non impedisce di avere una fotocamera digitale integrata e uno schermo a colori (16 bit) con risoluzione di 128x160 pixel. Il software è proprietario e risulta facile e immediato. Pieno supporto agli applicativi Java e Mophun (linguaggio di programmazione utilizzato sui cellulari Sony Ericsson), mentre la memoria integrata, purtroppo, è di soli 2 MB. Un po' pochi se si decide di usare molto la fotocamera digitale. Altre caratteristiche tecniche di rilievo sono il supporto Bluetooth e le suonerie polifoniche a 32 voci integrate, con composer incluso.

Memoria 2 MB
Sistema operativo Mophun
Prezzo: € 339 / 280 (march.Vodafone)

85

MOTOROLA C450

Questo cellulare è l'ideale per chi cerca piena compatibilità con gli ultimi standard (MMS, Java2ME) ma non vuole spendere un patrimonio. La linea non presenta novità particolari, anche se la colorazione nero antracite risulta particolarmente riuscita.
Molto bello il software Motomixer, per creare le suonerie MIDI personalizzate. Inoltre c'è la possibilità di navigare in Internet grazie a un browser xHTML, compatibile naturalmente anche con WAP. Per quanto riguarda i giochi Java, c'è piena compatibilità del linguaggio di programmazione, ma dobbiamo cercare titoli che si adattino alle piccole dimensioni dello schermo, che misura soli 96x65 pixel. Già installati ci sono tre giochi Java: Astromash (una sorta di Space Invaders evoluto), Moto GP e Snood21 (un gioco di carte), che offrono la possibilità di scaricare livelli successivi.
Sul sito internet di Motorola è possibile scaricare "temi" per personalizzare il cellulare con sfondi, icone e suoni.

Memoria 2 MB
Sistema operativo Proprietario
Prezzo: € 150

83

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

Il porting su cellulare del capolavoro UbiSoft si presenta veramente bene sotto il punto di vista grafico. Pur essendoci un inevitabile passaggio dal 3D delle versioni PC e console al 2D per i cellulari, le animazioni, la grandezza degli sprite e il dettaglio hanno dell'incredibile. La versione migliore è indubbiamente quella ottimizzata per Symbian (Nokia 3650 e 7650), che può contare su una risoluzione maggiore, ma anche le altre non sono affatto male. Il gioco si presenta come un classico platform a scorrimento, composto da 6 livelli e 3 ambientazioni differenti. Non tantissimi, a dire la verità, e i giocatori più smaliziati non ci metteranno troppo a finire tutto. In compenso rimangono molti elementi del gioco originale, come la possibilità di effettuare mosse "speciali", camminare sui muri e utilizzare le Sabbie Del Tempo a nostro vantaggio. Uno dei migliori platform disponibili su piattaforma Java, offerto a un prezzo veramente basso.

Cellulare Nokia (tutti), Sagem My-V 65, Sharp GX-10, GX20
Sito internet www.gameloft.com
Prezzo: € 3

90

NOKIA 3660

Questo telefono non è che il successore diretto del 3650. Per fortuna hanno posto rimedio alla terribile tastiera del predecessore (basta semplicemente un po' di pratica per abituarsi... ndToSo), proponendo finalmente una disposizione dei tasti normali. Tecnicamente è identico al 3650, quindi 3,5 MB di memoria disponibili, uno slot di espansione MultiMediaCard, schermo 176x208 pixel con profondità di colore 16 bit e fotocamera digitale integrata con risoluzione massima di 640x480 pixel. Non manca il supporto a Bluetooth e MMS. Il pezzo forte del 3660 è il sistema operativo Symbian, in grado di far girare migliaia di programmi distribuiti, gratuitamente e non, su internet. Inoltre il sistema operativo integra un browser pienamente compatibile con lo standard HTML e un programma di posta elettronica per scaricare direttamente le mail dal server POP3 o IMAP. Per quanto riguarda i giochi, il 3660 supporta Java2ME e non è raro imbattersi in titoli realizzati appositamente per sfruttare l'elevata risoluzione dello schermo. Da tenere in debita considerazione se siete degli smanettoni, o semplicemente se volete il non-plus-ultra per quanto riguarda il GPRS.

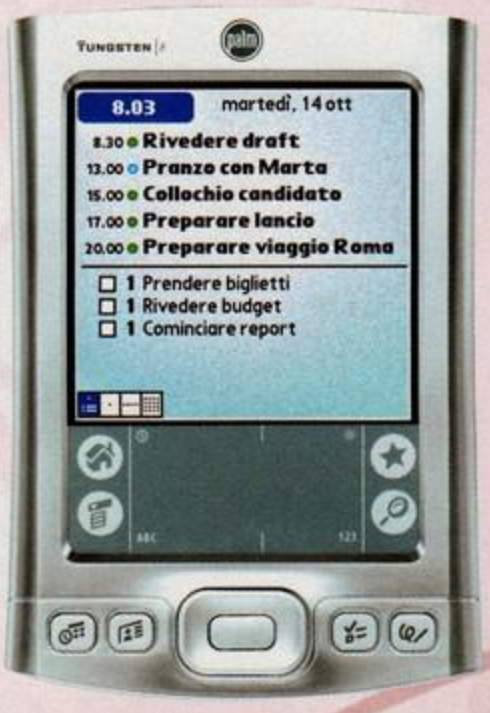
Memoria
espandibile tramite MMC

Sistema operativo
Symbian OS

Prezzo: € 450

86

PALM TUNGSTEN TE



Se cercate un palmare economico, multimediale ed espandibile il Tungsten E è quello che fa per voi. Palm ha stupito un po' tutti offrendo un palmare di questo tipo a un prezzo decisamente basso (239 _). Tecnicamente è caratterizzato da un processore Texas Instruments a 126 MHz, 32 MB di memoria (il sistema operativo Palm OS 5 ne occupa solo tre) e schermo a colori TFT 320x320 con profondità di colore a 16 bit. Il TE è molto sottile e comodo da utilizzare, e nel CD allegato alla confezione sono presenti tutti i software che possono servire nell'utilizzo di tutti i giorni, compreso un visualizzatore di immagini e il perfetto Documents To Go, per leggere tutti i file scritti con i programmi Office. Non mancano browser e client di posta elettronica. Grazie alla porta a raggi infrarossi, è molto facile comunicare con un cellulare compatibile e navigare così in rete. Completa la dotazione uno slot Secure Digital, che può essere usato sia per ampliare la memoria con schede SD, sia per installare accessori. Il Tungesten E è si rivela ottimo anche per ascoltare musica MP3 e vedere videoclip, grazie al lettore RealOne Player preinstallato e al software Rinoma Producer, che "ritaglia" i videoclip sul PC per renderli delle dimensioni ottimali per essere visualizzati sul palmare. La personalizzazione risulta pressoché totale, grazie alle centinaia di programmi disponibili su internet. Nella confezione è incluso il cavo USB e il software per effettuare la sincronizzazione con il programma di posta elettronica.

Memoria
32 MB

Sistema operativo
Palm OS 5

Prezzo: € 239

85

ASUS MYPAL A620BT

Il palmare Asus si basa sul nuovo sistema operativo Microsoft PocketPC 2003 ed è dotato di modulo Bluetooth integrato, per comunicare con tutti i dispositivi (PC, stampanti, cellulari) compatibili. Come processore troviamo un Intel PXA 255 a 400 MHz, 32 MB di flash ROM e 64 MB di SDRAM. Lo schermo a colori (16 bit) ha una risoluzione di 320x240 pixel con un'ottima luminosità, seppur con una risoluzione minore rispetto al Palm.
Il MyPal 620 è dotato di slot di espansione Compact Flash II, che permette di aggiungere schede di memoria e accessori come navigatori satellitare GPS, moduli di comunicazione GPRS, fotocamere digitali e radio FM.
Non manca l'interfaccia a raggi infrarossi (IrDA) e la batteria garantisce un funzionamento ininterrotto di ben 16 ore, un piccolo miracolo fra i dispositivi Pocket PC.
A livello di software Pocket PC 2003 offre bene o male le stesse cose del 2002, con una miglior gestione delle reti senza fili e dei collegamenti con telefoni cellulari. Media Player 8 permette la riproduzione di file audio Mp3 e WMA, oltre che file video WMV e Mpeg. Se si vogliono visualizzare videoclip, però, si deve porre attenzione a "ritagliare" e comprimere il file in un formato adeguato alle capacità di calcolo del piccolo palmare, pena una riproduzione scattosa.
Su internet si trovano applicativi compatibili per tutti i gusti, compresi molti giochi che presentano un aspetto grafico più dettagliato rispetto a Palm, grazie al processore più veloce.

Memoria
64 MB

Sistema operativo
Microsoft PocketPC 2003

Prezzo: € 349 / 389 (vers. Bluebooth)

85

Davvero postaiolo e spazio-temporale quest'angolo natalizio di

Bovabyte

...che festeggia con i suoi vecchi amici!

Noi Bovas bovabyte@bovabyte.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Parla con i tuoi compagnoni sul forum BovaByte & QI: Zero!

LA POSTA DI MAX CIOÈ

<MAXCIOE@BOVABYTE.COM>

Cioè, che storia, zero io lo avevo detto in caserma che il servizio militare io zero, non lo facevo, ma cioè ho capito che tra la caserma e la compa c'è una grande differenza: cioè qui non sono rispettato anche se sono vestito da starci dentro di brutto. E allora ho dovuto fare il servizio militare, per fortuna i capelli ce li avevo già rasati, cioè così non sono andato da quel truzzo di parrucchiere che non ti mette nemmeno il gel e non ti fa le punte colorate. Beh, ora che sono in licenza, cioè adesso mi ci metto di brutto a rispondere alle vostre lettere, cioè che mi sono mancate. E tra poco torno di brutto tra queste pagine! Che storia tesa!

IL CASE COME LO SCOOTER

Carissimo Max Cioè, è da un po' che non leggo la tua rubrica, forse i tipi giusti non ti scrivono più? Cioè io ho una domanda da farti: non ha niente a che fare con il mio scooter, che ci sta dentro di brutto; il fatto è appunto che lo scooter ci sta dentro, ma quando gioco con il mio computer sono triste perché lo scooter ci sta dentro di più. Volevo appunto chiederti dei suggerimenti per fare diventare il mio PC come lo scooter, che è pieno di neon azzurri e viola e ha la marmitta cromata. Su Internet ho visto che ci sono siti che vendono cavi fluorescenti, ventole luminose e case di alluminio, cioè io il mio computer lo volevo così. Che cosa mi suggerisci?

Alessio K.

● Scusa è, ma non è che te l'ho appena spiegato che non ci sono stato perché sto facendo il militare? Cioè, sei uno scoppiato? Non ci stai dentro per niente, sei davvero un fallito. E cioè, non so se mi spiego, cioè non potrebbe essere diversamente: usi il PC e usi anche Internet, quindi sei proprio uno sfigo senza speranza. Cioè, se proprio devi giocare, potevi cioè usare per lo meno una X-Box che ci stavi dentro, cioè.

IO E LA MIA COMPA TI ASPETTIAMO FUORI

Ho appena letto la lettera di Alessio K, e anche la tua risposta, cioè io non sono d'accordo che chi usa il PC e Internet è sfigo, anche perché io e i miei amici della compa lo facciamo e non siamo sfighi. Quindi adesso ci dici dove ti veniamo a prendere che cioè io ti numero le ossa e la mia compa poi te le mischia.

Erik.

Cioè ci sta troppo dentro 'sto case cioè anche se chi usa il computer è troppo sfigo!

● Vieni ti aspetto cioè, io e tutte le mie compe, perché in caserma ho fatto amicizia con diverse compe e adesso ti mischiamo le ossa e tutti i pezzi dei vostri scooter. Cioè dai vostri scooter ci faccio uscire la mia nuova Golf. Cioè che tristezza che siete.

IL PROFESSOR MIRACOLO RISPONDE

<MIRACOLO@BOVABYTE.COM>

LE DONNE NUDE CHE MI INSEGUONO

Caro prof. Miracolo, mi chiamo Adalgiso Franconi e ho un problema (tutti ti prendono in giro per il tuo nome? NdMiracolo): ci sono delle donne nude che mi inseguono ovunque vada.
Capiamoci, non nella realtà, altrimenti ne avrei subito approfittato, ma su Internet. È veramente incredibile: apro la posta elettronica e ci sono le donne nude! Cerco un programma su Internet e ci sono le donne nude! Apro un sito qualsiasi e appare il riquadrino con le donne nude! Donne nude ovunque! Sono ostaggio delle donne nude! Aiutatemi!

Giovanni

● Caro Adalgiso "Giovanni" Franconi, per curare la tua crisi di identità - pardon, per risolvere il tuo problema - ti consiglio quanto segue: 1) smettila di dare il tuo indirizzo di posta elettronica a tutti, di usarlo per registrarti presso i siti che te lo chiedono e soprattutto di usarlo per adultcheck; 2) usa altri motori di ricerca rispetto ad Astalavista per cercare i programmi. Come dici? I programmi che cerchi tu si trovano soltanto lì? Beh, smetti di cercarli e basta; 3) paga un riscatto alle donne nude, così magari ti lasciano andare.

Le donne nude che inseguono gli internauti sono un problema sociale.

ABROGHIAMO INTERNET!

Gentile Redazione, siamo i soci fondatori di un'associazione di esperti informatici, "La compagnia del vecchio Pac Man", che hanno forgiato tutte le loro conoscenze nel ramo dei computer nel pionierismo degli anni '70 e '80 e che oggi chiedono a gran voce la rivalutazione di abitudini forse un po' vetuste, ma indubbiamente più sane di quelle di oggi. Quando eravamo giovani noi, era tutta un'altra cosa. Noi facevamo chilometri di strada in bicicletta, da un capo all'altro della città, sotto il sole, sotto la pioggia, con la nebbia che ci penetrava nelle ossa e il gelo della neve che ci arrossava tutta la pelle per andare a trovare i nostri amici e giocare con loro a Pong o, in tempi più recenti, sul Commodore 64. C'era la gioia di condividere tutti insieme abitudini sane come guardare lo schermo televisivo col contrasto e i colori a palla e di commentare con gioia e ammirazione tutti i prodotti della moderna tecnologia. Oggi, invece, con i MMORPG e gli altri giochi on-line, nessuno esce più di casa. Nessuno rischia di farsi travolgere da un'auto per andare dai suoi amici. Nessuno condivide il proprio computer con i suoi vicini. Anzi, a ben vedere, tutti i moderni giocatori hanno un solo joypad! Noi chiediamo a gran voce l'abolizione di Internet. Vogliamo raggiungere, con la nostra petizione, i 18 milioni di firme entro il 15 marzo 2004, in modo da costringere l'ONU a bandire Internet da tutti i territori del mondo. So che col vostro aiuto riusciremo nell'impresa. Grazie a tutti! Ah, ehm... l'indirizzo per la petizione è http://www.petitiononline.com/abrognet/petition.html.
Vostro,

Incredibile, si può firmare davvero!!!

Pippo Molliconi

● Beh gente... che dire... correte tutti a firmare! Bah...

TGM ONLINE www.tgmonline.it
Vuoi sapere tutto sui concerti dei prossimi mesi? Su TGM Online, nel Silver Club, trovi quello che cerchi!

L'INTERVISTA

NEGRITA

I Negrita, nel corso di dieci anni, si sono ritagliati una fetta considerevole di pubblico, destinata inevitabilmente ad ampliarsi dopo l'apparizione al festival di Sanremo. Amati dai fan, accarezzati dalla critica, premiati recentemente come una delle cinque migliori band italiane, con la raccolta "Ehi Negrita!" fanno il punto della situazione, e ci regalano tre brani nuovi. Abbiamo così deciso di fare loro qualche domanda. A parlare, in nome del gruppo, è proprio la sua voce: Pau.

TGM: Dopo una serie di dischi di successo avete realizzato una raccolta. Come sintetizzeresti questo lavoro?

Pau: Credo che fosse giunto il momento per i Negrita realizzare un'antologia: dieci anni sulle scene sono un traguardo importante, in fondo ci sono rock band che sono durate molto meno! Del resto, negli ultimi tempi il nostro pubblico si è ampliato parecchio, rispetto alla nicchia dei primi fan, e quindi ci sembrava giusto realizzare una raccolta che in un certo senso spiegasse a tutti cosa abbiamo fatto in questo decennio. Per questo abbiamo deciso di inserire non solo i singoli, ma anche tutti quei pezzi che per noi hanno assunto un significato particolarmente rilevante. Sceglierli non è stato facile.

TGM: Il singolo "Ho imparato a sognare", uscito qualche anno fa, ha rappresentato un episodio importante nella vostra carriera. Cos'è cambiato da prima a dopo?

Pau: Le cose che cambiano la vita ai gruppi musicali non capitano quasi mai improvvisamente, sono il frutto di un lavoro costante e faticoso, per cui in un certo senso va a finire che te le aspetti. Tuttavia, quando fai della musica e sei a stretto contatto con il pubblico, ogni tanto hai bisogno di conferme. A volte arrivano dalla gente, altre dalle radio e "Ho imparato a sognare" è stato inserito addirittura nella colonna sonora di un film di Aldo, Giovanni e Giacomo. Certamente ha rappresentato un episodio importante, uno dei tanti, ma non è che la nostra vita sia cambiata così all'improvviso! Sono tanti piccoli tasselli che ti danno la forza di continuare a fare musica, basta non montarsi mai la testa...

TGM: E dopo la colonna sonora per il film del trio comico più famoso d'Italia, avete altri progetti importanti?

Pau: Per noi la cosa fondamentale è fare musica. Prendere le esperienze della nostra vita, le emozioni, gli episodi che riteniamo più rappresentativi e trasformarli nelle canzoni che piacciono a noi. Amiamo il rapporto con il pubblico, ci piace fare i concerti. Realizzare una colonna sonora è stato un lavoro decisamente diverso, perché la musica non è più protagonista della scena, ma deve fungere da perfetto accompagnamento, arricchendo le immagini. In un certo senso la musica resta fondamentale, ma si tratta sicuramente di un'altra cosa rispetto a un concerto suonato. Per noi è stato un modo per dar vita alle canzoni guardandole da un altro punto di vista, e ci ha arricchiti professionalmente.

TGM: Nella raccolta ci sono comunque tre inediti. Mi vuoi parlare di queste tre canzoni?

Pau: Questi brani sono nati dietro le quinte del nostro ultimo tour, fra una data e l'altra. Abbiamo voluto tentare un esperimento, e sentire la nostra musica appoggiarsi a un'intelaiatura ritmica diversa da quella del rock. Così ci siamo messi davanti al computer e abbiamo composto "My Way" e "Tonight" pensando alla musica che anche noi ascoltiamo in giro, con contaminazioni più dance che rock. "Magnolia", a quanto mi pare di capire, dev'essere il pezzo più fortunato: è un brano più classico, nel nostro stile, una ballad essenziale, classica ed elegante, con pochi strumenti, poche note, pochi effetti speciali ma molto bella da sentire.

TGM: In che rapporto siete con i videogiochi e con le nuove tecnologie?

Pau: Direi alti e bassi: alcuni di noi sono più attratti dai giochi e dalle moderne tecnologie, mentre in generale possiamo dire che il nostro rapporto con le medesime è altalenante, va a periodi. Comunque sia, a parte uno di noi che ha il PC, siamo tutti Macintosh-dipendenti, e su questa piattaforma non è che girino così tanti videogiochi! Però ci siamo scaricati tutti quanti il MAME e le ROM dei giochi degli anni '80 che più ci interessano, perché sfidarci alle vecchie glorie che tanto ci divertivano quando eravamo bambini ci gusta. Peccato però che osservare quello che stiamo giocando ci faccia sentire terribilmente vecchi! Quando c'è stato il boom della PlayStation, poi, abbiamo passato tre mesi a sfidarci a Gran Turismo. Adesso è la volta di GTA 3, il gioco preferito dal bassista.

TGM: E con il file sharing come la mettiamo?

Pau: Beh, una volta premesso che copiare la musica è sempre sbagliato, perché priva dei giusti guadagni chi in quella musica ci ha investito e ci campa, io non sono così rigido nei confronti di chi registra le cassette, scarica la musica o la masterizza. In fondo si tratta di un fenomeno che è sempre esistito, e i CD costano effettivamente molto cari.

Però riesco a essere comprensivo solo col ragazzino che va a scuola e che ha effettivamente dei problemi a comprare l'originale: se diventa un'abitudine o un modo per lucrarci sopra, come fanno i grandi pirati, allora mi incattivisco.

Perché, oltre a rubare a me, tu ci devi anche guadagnare sopra? Vorrei che lo Stato ponesse maggiore attenzione nei riguardi dei pirati e sui danni che essi arrecano...

Paolo Besser

MAO'S BOX

L'ultimo, attesissimo lavoro dei Dream Theater commentato dal nostro autorevole Mao, coadiuvato in questa analisi, in via del tutto eccezionale, da un paio di altrettanto valenti redattori: Marco Auletta e Gianluca Cardinali...

DREAM THEATER – TRAIN OF THOUGHT

Probabilmente questo disco dei Dream Theater è destinato a far parlar tanto e ancor di più del controverso "Six Degrees Of Inner Turbulence": la domanda, a questo punto, potrebbe essere "dove stanno andando i Dream Theater?". L'ultimo doppio lavoro è stata una ricerca, vana, di un'identità che stava via via compromettendosi, forse anche per i troppi progetti paralleli nati nel corso degli anni, primo fra tutti Liquid Tension Experiment: del resto, esiste l'ispirazione perenne? Si può passare una vita a scrivere musica e parole di "qualità"? Forse no e il combo newyorkese sembra aver pagato dazio già abbastanza. Appartengo alla schiera degli "onanisti dello strumento" e i Dream Theater sono da sempre l'unica band in grado di regalarmi emozioni pur non lesinando sulla tecnica schietta e pura. Di "Train Of Thought" ho letto e sentito parecchio: fondamentalmente però, per una volta, smetto gli abiti del super critico e mi schiero dalla parte del "bene", per quanto "ToT" non sia assolutamente un disco progressive, ma dichiaratamente più "heavy". Il dominio alle tastiere di Jordan Rudess è terminato, fagocitato dalle metriche perverse e dai volumi altissimi delle chitarre del sempre più imperscrutabile John Petrucci, oramai impegnato da tempo nella dura lotta per diventare più bravo di sé stesso: e già questa scelta la dice lunga sull'orientamento dell'album. Dopo la banalotta "As I Am" (il singolo, per dovere di radio, deve esserci sempre...), che comunque presenta riff potenti incrociati tra quelli di "Awake" e "Falling Into Infinity", c'è spazio per quasi un'altra ora di musica, suonata sempre ai soliti livelli stratosferici (prima fra tutte, la parte centrale di "Endless Sacrifice"). Non ci troviamo di fronte a un disco memorabile, ma "Train of Thought" riesco a salvarlo per una buona metà, anche se le "citazioni" più o meno volute ad altri gruppi sono palesi (riff presi pari pari dai primi Metallica o dagli ultimi Anthrax, pagando pegno anche ai Pain Of Salvation che, non a caso, sono stati i loro supporter nel tour di Six Degrees...). LaBrie non è pessimo come me lo ricordavo, Portnoy con le bacchette in mano è sempre una sicurezza: certo, tra le varie somiglianze sono, per incanto, spariti i Rush. Insomma, a parte la sconclusionata end track "In The Name Of God", "ToT" è un disco che personalmente mi affascina e riesco ad ascoltare molto volentieri, pur non avvicinandosi nemmeno lontanamente a "Images & Words". Cosa che non è che mi succeda con frequenza, negli ultimi tempi. Anche se tutto sa tanto di canto del cigno...

MAO

Il guaio è che sono proprio i Dream Theater, non gli ultimi arrivati. Sono gli stessi di "Images & Words", "Awake" e "A Change Of Season", "Falling To Infinity" e "Scenes From a Memory"... e, sintomaticamente, gli stessi di "Six Degrees...". Dico "sintomaticamente" perché, se dopo l'acclamatissimo (forse troppo per il suo reale valore artistico) concept sulla seconda parte di "Metropolis" i fan d'ultima generazione avevano raggiunto la catarsi, con i seguenti lavori l'act newyorkese dimostra una preoccupante caduta sul piano dell'espressività, del fascino e dell'emotività. Analizzando l'ultimo "ToT" è difficile non pensare al fatto che l'essere considerati (a torto, lasciatemelo dire) i migliori rappresentanti di un genere come il prog metal sia un'arma a doppio taglio: si pretende sempre troppo, e i paragoni con i masterpieces dei primi '90 tornano puntuali a ogni occasione per ricordare a tutti che non ci vuole chissà cosa per diventare la brutta copia di sé stessi. I Dream Theater purtroppo sono condannati, si direbbe come tanti altri geniali gruppi, a fare i conti col passato che non ne vuole sapere di ritornare. "Train Of Thought" denota, rispetto a "SDOIT", un ulteriore passo indietro: non c'è innovazione, non c'è nessun punto da cui ripartire ma solo 7 tracce sconnesse, diluite e a tratti piuttosto insipide, in cui prevale la solita tecnica sulle emozioni. C'è ancora bisogno che Portnoy, Petrucci, Myung e Rudess ci dimostrino quanto sono bravi? Le note positive dell'album, data per scontata la consueta ottima produzione, sono davvero minime: fa comunque piacere notare come il tempo, responsabile di tanti "rammollimenti eccellenti", non abbia scalfito l'animo duro e rabbioso di Petrucci e soci, anche se nella maggioranza dei casi quest'attitudine "pesante" sfiora e oltrepassa i limiti del buon gusto per naufragare nel puro esercizio di stile. Sono oramai passati i tempi in cui i testi e le musiche erano funzionali al concetto che le ispirava: all'alba del 2004 i Dream Theater non sono che un amalgama di fenomenali strumentisti con idee sempre più scarne, costretti a fare leva su interminabili assoli e su astute forzature, controtempo su controtempo, per far raggiungere al loro album i "sindacali" 70 minuti. I cinque funamboli del pentagramma sotto il profilo tecnico come da copione non sbagliano una virgola, non fosse per l'eccessiva prolissità di molti assoli e per un'insolita mancanza di passaggi davvero memorabili in ognuna delle canzoni; ciò che veramente emerge di questo lavoro sono le (auto)citazioni, più o meno palesi o riuscite, a quasi tutti i precedenti episodi e a una manciata di indimenticabili band americane. Prima di concludere bisogna affibbiare la nota di demerito a LaBrie, apparso davvero a fine corsa per quanto riguarda la voce e divenuto man mano sempre più pesce fuor d'acqua col passare degli album. È forse il punto più basso dell'intera discografia, ed è dannatamente tragico, alla luce di quello che è stato scritto nel libro della storia del metal dai nostri ex-eroi, risvegliarsi a bordo del Treno del Pensiero e capire che l'unico momento da ricordare, in questo viaggio un po' troppo fine a sé stesso, è racchiuso nei tre minuti scarsi di "Vacant". Insomma, era nell'aria da qualche anno, e da più di un album: i Dream Theater sono degli ex.

Gianluca Cardinali

Non so quanto possa far testo la mia opinione, ma questo "Train of Tought" m'ha davvero lasciato con l'amaro in bocca. Al primo ascolto l'ho trovato orrendo, macinandolo a dovere mi sono ricreduto ma l'opinione finale è che, nonostante l'oretta abbondante di musica, questo CD non contenga abbastanza materiale per un album "vero". Non lo scarto per intero a priori, perché ha dei meriti notevoli: essendo un disco dei DT è suonato gran bene (anche la qualità della registrazione è molto buona, potrei fare il pignolo sulla scelta di alcune programmazioni della tastiera, ma non sono certo nella posizione di muovere queste critiche) e contiene molti momenti degni di nota, sommersi però da cose inspiegabili (il rap di "Honor Thy Father" è semplicemente orrendo e sgraziato – uno dei punti più bassi di LaBrie, che non è che ultimamente stia brillando) e da sezioni che non funzionano. La parte centrale di "Stream of Consciousness", per esempio, mi sembra una scelta quantomeno dubbia in tema di melodia, visto che spezza brutalmente l'andamento del brano e la sua atmosfera, cosa che i DT fanno solitamente ma con molta più grazia e perizia. Parlerei per milioni di caratteri di questo disco, perché ogni lavoro di questa band che idolatro non può essere liquidato in due parole, ma mi limiterò a dire che se avessero tagliato il trenta-quaranta per cento del minutaggio ("As I Am", che sembra dei Metallica, gran parte di "This Dying Soul"...) e che se avessero avuto un po' più idee questo sarebbe stato un gran CD. Così com'è, non mi piace.

Marco Auletta

Movie Machine

Giuliana Molteni giuliana.molteni@xenia.it

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Con TGM al cinema, con TGM Online sul Forum

Un altro anno è passato, fra gioie e dolori, problemi e divertimenti, durante il quale abbiamo compiuto il nostro dovere e, si spera, trovato anche lo spazio per qualche piacere (fra questi uno, anche se piccolissimo, sarà stato vedere o comperare qualche bel film….). Ora, come s'impone, festeggeremo adeguatamente il Santo Natale e l'Anno Nuovo. Un monito: stiamo attenti a non ridurci come il Signor Schmidt, di cui parliamo più avanti! Piuttosto, meglio prendere a modello il playboy Hugh Grant, chissà lui come invecchierà bene….

MOVIE MACHINE

A PROPOSITO DI SCHMIDT (ABOUT SCHMIDT)

Sessantenne, Warren Schmidt va in pensione, dopo decenni di lavoro nella stessa compagnia di assicurazioni. La figlia, che vive lontano, sta per sposare un uomo che lui considera un perfetto imbecille. Improvvisamente gli muore la moglie dopo 42 anni di matrimonio. Tutti questi eventi provocano in Schmidt un'improvvisa presa di coscienza sulla reale qualità della propria esistenza e, più in generale, su quell'eterna commedia che è la vita. Ma cosa può fare quando tutte le chiacchiere intorno a lui gli sembrano una recita insensata e le persone attori da strapazzo? Quando si rende acutamente conto del tempo ormai passato, degli errori commessi (ma ormai è troppo tardi per rimediare) e del fatto che nemmeno l'amata figlia lo vuole ascoltare? Non gli rimane che arrendersi, sopraffatto dalla potenza della mediocrità che lo circonda. In questo senso, il personaggio è in qualche modo vicino a quello di Spacey in American Beauty. Là, alla fine, arrendersi significava più drammaticamente lasciarsi ammazzare. Qui rimane la consapevolezza dello spreco fatto di una vita che a poco è servita. Un film amaro, ma giocato sui toni grotteschi, enormemente interpretato da Jack Nicholson, con una straordinaria e coraggiosa adesione anche fisica al personaggio. A modo suo, un film "on the road", ma in questo caso il "viaggio" solamente confermerà quanto di se stesso Schmidt già intuiva. Molto liberamente tratto dal romanzo About Schmidt di Louis Begley (che però si è dichiarato ugualmente molto soddisfatto del risultato), il film è stato scritto da Payne e da Jim Taylor, che sono stati premiati con il Golden Globe insieme a Nicholson . Ottima l'immagine, per definizione e contrasto. Audio nitido e ben distribuito, con i dialoghi in primo piano. Molto significativi gli extra, da non perdere né le scene eliminate né i cinque incipit alternativi.

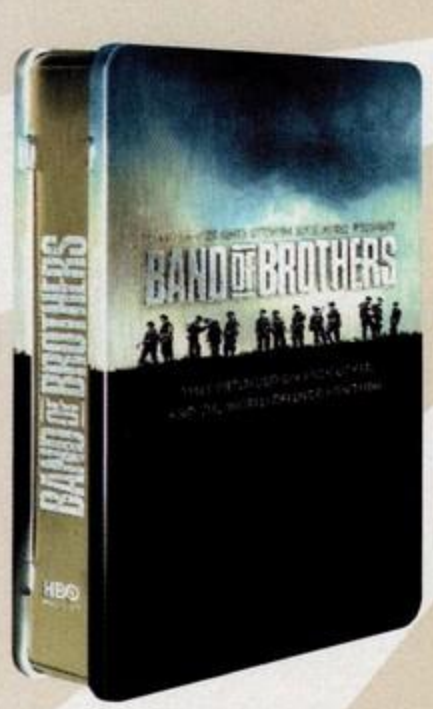
SCHEDA

Regia: Alexander Payne
Cast: Jack Nicholson, Kathy Bates, Hope Davis, Dermot Mulroney
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano, inglese
Schermo: 1.85:1
Audio: 5.1
Dischi: 1
Extra: 9 scene inedite (con introduzione del regista); 5 sequenze della Torre Woodman; trailer

€ 23,20

BAND OF BROTHERS

"Ognuno di loro dipende dall'altro e il mondo dipende da loro". Con questa bella frase di lancio, ci viene proposta su DVD la serie tv, prodotta da Tom Hanks e Steven Spielberg, impegnati in questo progetto dopo il successo di Salvate il soldato Ryan. La sceneggiatura è tratta dall'omonimo romanzo di Stephen E. Ambrose, già consulente di Spielberg in Ryan. Si racconta la storia vera della Easy Company, 506° Reggimento della 101 Divisione Aerea dell'Esercito Americano. I soldati furono paracadutati in Europa il mattino del D-Day, combatterono nella Battaglia dei Giganti (Bastogne, Ardenne, il Reno, non certo una passeggiata…) ed espugnarono il rifugio alpino di Hitler arrivando fino ai lager dopo un terribile anno di guerra. Ne morì quasi la metà. Come per il film, anche le vicende narrate in questa serie sono estremamente realistiche e poco retoriche. Le interviste con i veri appartenenti alla Compagnia, quelli ancora viventi, sono commoventi. Come sempre in Spielberg, curatissimi ambientazione, costumi ed effetti speciali (soprattutto pirotecnici). La serie ha vinto un Golden Globe e sei Emmy Awards. I primi cinque dischi contengono gli episodi, il sesto invece i contenuti speciali, tutti molto interessanti oltre che numerosi, dalla durata di circa un'ora e venti. Immagine molto buona, anche quando la ripresa ha un taglio documentaristico. L'audio italiano è un semplice 2.0, tuttavia piuttosto efficace anche nelle sequenze di combattimento. Ovviamente, più dettagliata la traccia inglese.
I dischi sono racchiusi in una confezione veramente bella (una scatola di latta come quelle in cui si tenevano i biscotti), con il pieghevole che contiene i sei dischi decorato da belle foto che sembrano d'epoca.



SCHEDA

Regia: Varie
Cast: Damian Lewis, Donnie Wahlberg, Ron Livingston, Matthew Settle
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese
Sottotitoli: italiano non udenti, inglese, francese, tedesco, spagnolo
Schermo: 1.78:1
Audio: italiano 2.0, inglese 5.1
Dischi: 6
Extra: documentario "We stand alone together: the men of Easy Company"; diari video di Ron Livingston; dietro le quinte "La produzione di Band of Brothers"; speciale "Chi sono: gli uomini della Easy"; la prima in Normandia; uno spot della Jeep

€ 79,90

TWO WEEKS NOTICE

SCHEDA

Regia: Marc Lawrence
Cast: Hugh Grant, Sandra Bullock
Distribuzione: Warner
Lingue: italiano, inglese, francese
Sottotitoli: ita, ingl, franc, ted, arab, sp, oland, it. e ingl. non udenti
Schermo: 1.85:1
Audio: 5.1
Dischi: 1
Extra: commento Lawrence, Bullock e Grant; dietro le quinte; due scene inedite; le gag; cast e crew; trailer

€ 23,20

Temevamo peggio. Certo, la storia (prodotta dalla stessa Bullock) riprende tutti gli stereotipi del genere: lui ricco, potente e attraente, lei carina ma non vistosa, seria e lavoratrice. All'inizio naturalmente non si piacciono, ma noi sappiamo come andrà a finire. Film rassicuranti, da Cenerentola in poi... Hugh deve solo stare attento a non rimanere incastrato in queste parti, che in effetti sono ritagliate sulla sua faccia, pare anche sul suo vero carattere. Bullock non è Katherine Hepburn né Doris Day né Julia Roberts, ma il copione non è male, le battute carine abbondano (al cinema la gente rideva parecchio) e in fondo tutte le storie sono già state raccontate...Come spesso in commedie di questo genere, a fare da supporto abbondano i personaggi minori spiritosamente caratterizzati (la coppia dei genitori di lei, il fratello e la cognata di lui, i colleghi d'ufficio). Sullo sfondo, la solita affascinante Manhattan, ormai "serena" senza le Twin Towers e ripresa dall'East Side anziché dal West come più spesso accade. Il film è diretto da Marc Lawrence, di nuovo al fianco della Bullock dopo Piovuta dal cielo e Miss Detective.
Immagine definita e dai colori vivaci. Molto valido anche l'audio, brillante nei dialoghi. Extra buoni.

HULK

"Se improvvisamente si liberasse tutto quello che ti sei tenuto dentro...". Questa è stata la frase di lancio del film, che voleva far leva sul senso di repressione che in molti ci portiamo appresso nella vita quotidiana. Ma il film di Ang Lee (film d'autore) è ben altro, e forse è questo il motivo per cui non ha avuto il successo sperato. Per raccontare la storia di Bruce Banner ha scelto una chiave stilistica intimista: Banner è un uomo profondamente ferito, incapace di relazionarsi con il suo prossimo. Quando si trasforma in Hulk, prova inconfessate sensazioni di libertà, perché il suo vero io era sempre stato lì sotto, pronto ad esplodere, occultato da cultura, educazione, sentimenti. Braccato da tutti riuscirà a dileguarsi, non senza aver compreso quanto grande fosse l'amore della sua ragazza. Lee usa spesso la tecnica dello split screen e le angolazioni multiple, per sottolineare le azioni e le reazioni emotive dei singoli attori. La "creatura" Hulk, che varia dai tre ai cinque metri, è stata realizzata dalla ILM, capitanata da Dennis Muren (9 Oscar, una leggenda dell'industria). Impiegati circa 200 tecnici diversi (disegnatori, animatori, modellisti, pittori, addetti alla motion capture ecc.), i quali hanno fra l'altro realizzato 1.165 forme muscolari per ricreare il movimento del protagonista. Immagine di eccezionale nitidezza e definizione, una delle migliori degli ultimi tempi. Audio potentissimo e ottimamente dettagliato, con un effetto di grande coinvolgimento. Extra esaurienti, interessanti e vari.

SCHEDA

Regia: Ang Lee
Cast: Eric Bana, Jennifer Connelly, Nick Nolte, Sam Elliott, Josh Lucas
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, inglese, croato
Sottotitoli: italiano, inglese, croato, spagnolo, portoghese
Schermo: 1.85:1
Audio: 5.1 + DTS 5.1
Dischi: 2
Extra: Disco 1: commento del regista; Hulk Cam, per accedere al making di alcune scene; contenuti per DVD-ROM. Disco 2: Hulkification (4 fumettisti ricreano una scena nel loro stile); speciale "L'evoluzione di Hulk"; documentario su Ang Lee; realizzazione della scena della lotta con i cani; il montaggio; il making of (4 filmati); scene eliminate; inserti per DVD-ROM; anatomia di Hulk, in inglese. Sarà disponibile anche un cofanetto da collezione con la Limited Edition in 3 dischi, con un documentario di 45 minuti, le stampe di una scena, 10 pezzi dello storyboard e la ristampa del primo numero del fumetto.

€ 23,20

STAR TREK - DEEP SPACE NINE - Stagione 4

Siamo arrivati al quarto cofanetto della serie generata da Star Trek dopo The Next Generation: si tratta di un prodotto minore, per quanto amato da milioni di appassionati: in Italia è penalizzato da una pessima distribuzione televisiva, irregolare anche negli orari. In Deep Space Nine non è più un'astronave a essere protagonista, bensì una base spaziale costruita ai margini del settore occupato dalla Federazione e divenuta, suo malgrado, di rilevante importanza strategica. Il comandante diviene garante di una difficile convivenza pacifica, circondato e assistito da tutto il personale della stazione. Il delinearsi dei caratteri è lento (ma nelle serie è sempre così), i componenti dell'equipaggio sono numerosi e solo dalla seconda stagione assumono maggior spessore. Alla fine delle pubblicazioni avremo 173 episodi su 48 DVD, distribuiti in 7 cofanetti.
Peccato manchi in italiano una traccia multicanale: meglio quelle in inglese e tedesco, per un maggiore coinvolgimento nella scena. Immagine mediamente buona, considerando le non perfette condizioni della pellicola. Gli extra, numerosi e vari, sono contenuti nel disco 7. In allegato c'è anche un CD-ROM per installare una Stazione Spaziale virtuale e un salvaschermo.

SCHEDA

Regia: Varie
Cast: Avery Brooks, Rene, Auberjonois, Nicole de Boer, Colm Meaney
Distribuzione: Universal
Lingue: italiano, tedesco, francese, spagnolo
Sottotitoli: it, ingl non ud, ingl, dan, oland, franc, ted, norv, sp, sved
Schermo: 1.33:1
Audio: it, fr, sp in 2.0; ingl, ted in 5.1
Dischi: 7 + CD-ROM
Extra: i bozzetti (di John Eaves e Jim Martin); il design del futuro; galleria fotografica; diversi file nascosti, da scoprire, con speciali e interviste

€ 99,49

Sergio "Ray" Porcellini ray@xenia.it

Consolemania Corner

TGM ONLINE www.tgmonline.it

Su TGM Online ti aspetta il forum Console Party.

No, non esiste che io scriva un cappello sul Natale: non se ne parla proprio, è troppo banale. Allora, facciamo finta che sia Pasqua: cosa troviamo dentro il ghiotto uovo di cioccolato? Un po' di graditi ritorni, come quelli di Medal of Honor, Prince of Persia e F-Zero. Anzi, a parte Beyond Good and Evil, i giochi di questo Consolemania Corner sono tutti seguiti... Beh, meditate gente, meditate. Ci si rivede a gennaio...

MEDAL OF HONOR - RISING SUN

Quante volte abbiamo sforacchiato i nazisti nella saga di Medal of Honor? Forse abbastanza, almeno secondo EA, che ha pensato di cambiare la fazione avversaria. Come si può dedurre dal titolo, nel nuovo episodio della saga di FPS da Guerra Mondiale dovremo affrontare le battaglie tra l'esercito americano e quello giapponese. Dalla parte degli americani, ovviamente. La sostanza del titolo non cambia: sarà necessario proseguire lungo un percorso predefinito e massacrare tutti. Spesso vi saranno assegnati dei compiti addizionali nel corso del livello e dovrete fare deviazioni più o meno significative per portarli a termine: questi ultimi saranno sempre integrati con la storia che sta alla base del gioco, vero motore degli eventi. Parlando di questo Rising Sun, sorgono spontanei i confronti con Frontline, che aveva sorpreso per la sua alta qualità più di un anno fa. Sarà che è passato tanto tempo, ma penso che il predecessore sia uscito meglio: un po' perché Rising Sun è ormai l'ennesimo MoH con ben poche innovazioni, un po' perché la colonna sonora del predecessore è qualcosa di cui sentiremo l'equivalente solo tra qualche anno (se ci andrà bene), un po' perché le armi sono decisamente meno precise di prima. Uno dei difetti principali di Frontline era proprio la scarsa accuratezza di fuoco, che qui è anche aumentata. Può capitare di avere il mirino direttamente su di un nemico, sparare e ottenere risultati apprezzabili solo al terzo o quarto colpo. Nonostante questo, il nuovo titolo dell'ormai storica (in più di un senso) serie della Electronic Arts non smentisce la fama dei suoi predecessori, confermandosi come un gioco in grado di ricreare un'ottima atmosfera e di garantire una solida giocabilità. L'atmosfera, che è da sempre uno dei punti di forza della saga, viene resa anche tramite dei filmati d'epoca, che raccontano la storia della guerra e che fanno da contorno alle sequenze d'azione. La ricostruzione storica non è eccessivamente sacrificata all'azione e la giocabilità la fa da padrona. Ottimo titolo, quindi; va da sé che non aggiunge granché di nuovo, quindi chi possiede Frontline sta già bene così.... Anzi, sta meglio di quanto starebbe con Rising Sun, che comunque non sconsiglio agli amanti della serie e a chi vorrebbe vivere delle avventure simili a quelle già provate. Anche se continuo a pensare che la scarsa precisione delle armi sia un difetto serio, non lo è abbastanza da rendere RS un brutto gioco.

PS2

QUALITÀ/PREZZO	3
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	4

80

PRINCE OF PERSIA - LE SABBIE DEL TEMPO

Sono sicuro che leggere il titolo di questo gioco susciterà nostalgici ricordi in molti dei nostri lettori. Prince of Persia esiste praticamente da millenni ed è stato uno dei primi esempi di platform/arcade a raggiungere la grande popolarità su PC. Da allora è passata tanta acqua sotto i ponti, il buon principe si è girato una gran quantità di piattaforme ed è approdato sulla PS2, adempiendo a quelle richieste di sofisticazione tecnica, narrativa e pratica che i giochi di questo tipo richiedono oggigiorno. Il risultato è che PoP è ora diventato un adventure che traspone in tre dimensioni il concept che i suoi predecessori avevano limitato alle due, aggiungendo un po' di Matrix, infilandoci qualche potere speciale per il protagonista e shakerando per bene. Calato in una elaborata (almeno graficamente) atmosfera araba, il principe dovrà superare molteplici ostacoli, per affrontare i quali dovrà affidarsi alle proprie capacità atletiche non certo comuni: per esempio, il nostro potrà correre sui muri per brevi periodi, oltre che usare gli stessi come trampolini per effettuare salti più alti. Non manca ovviamente una notevole quantità di nemici, che possiamo affrontare tramite combinazioni di colpi con la spada e il pugnale e con delle mosse molto coreografiche (salto, giravolta in aria, atterraggio alle spalle del nemico, fendente sulle sua schiena) e con il potere delle Sabbie del Tempo. Quest'ultimo, per la cronaca, è connaturato al pugnale stesso: consente fondamentalmente di riavvolgere il tempo, permettendo di superare passaggi particolari. Dovete oltrepassare un crepaccio e il ponte crolla? Fate arretrare il tempo per tornare a quando il ponte era ancora lì e passate. PoP è decisamente un gioco ben fatto, innanzitutto dal punto di vista delle animazioni del protagonista, veramente curate. Si può dire che il tentativo sia stato quello di trasporre il vecchio PoP in un contesto più moderno: per certi versi ci si è anche riusciti, aggiungendo quelle abilità speciali che fanno tendenza senza tradire lo spirito originario. Ci troviamo di fronte a un titolo di tutto rispetto, forse non perfetto, ma comunque godibile e ben realizzato. Se volete rivedere le avventure del principe, accomodatevi....

PS2

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

88

RATCHET & CLANK 2 - GOING COMMANDO

Signori, ci troviamo di fronte al miglior gioco del mese, nonché a uno dei platform più validi usciti ultimamente. Sarà anche un seguito, ma Ratchet & Clank 2 non ha niente da invidiare al suo diretto predecessore ed è indubbiamente pensato meglio di Jak 2. In questa nuova avventura, i nostri eroi si troveranno alle prese con un bizzarro prototipo di animale domestico che viene rapito prima della sua entrata in scena. È davvero tutto come sembra? Si tratta veramente dell'opera di ladri interessati al profitto? Lascio a voi il piacere di scoprirlo. In questo gioco, dovrete muovervi attraverso diversi mondi spaziali in cui sono racchiusi venti livelli da esplorare e scoprire. Il vostro compito sarà quello di girarvi allegramente i vari livelli, superare gli ostacoli e picchiare i cattivi. Niente di eccezionale? È quello che succede in tutti i platform? Sì, ma in R&C2 il tutto è fatto molto meglio rispetto alla media, soprattutto grazie all'introduzione di diversi tipi di armi. Tra l'altro, l'armamentario è utilizzabile in maniera variabile a seconda della situazione. Volete tranciare una pianta assassina? Usate un'arma da taglio, perché il laser tradizionale non fa abbastanza male. Volete spostare un pilastro enorme? Potete ricorrere a un raggio trattore che vi permette di trascinare pesi colossali, e via dicendo. Man mano che vi serviranno, troverete tutta una serie di strumenti utili: questo si va ad aggiungere alla già notevole versatilità del protagonista, che dispone di un gran numero di mosse, standard e meno, tra cui l'arnese da lavoro che è la sua arma per il corpo a corpo (ma può anche lanciarlo come un boomerang). Ovviamente, non mancano bonus e aree segrete, nelle quali raccogliere potenziamenti e scoprire un po' di roba interessante. Altrettanto ovviamente, è presente anche il classico negozio: all'abbattimento dei nemici, infatti, corrisponde una contropartita monetaria, che potremo spendere per acquistare armi e munizioni. Da notare poi la presenza di livelli di shoot'em up, che si palesano talvolta mentre si viaggia da un pianeta all'altro. A tutto questo va aggiunta una pregevole realizzazione tecnica, arricchita da un'ottima grafica e da un buon sonoro. Vi piacciono i platform? Considerate seriamente R&C2. Non vi piacciono i platform? Consideratelo lo stesso.

PS2
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 4
SONORO 3
GIOCABILITÀ 4
LONGEVITÀ 4
CARISMA 4
89

BEYOND GOOD AND EVIL

Jade è una giornalista e ha per compagno di avventure un maiale parlante con il quale se ne va in giro a caccia di scoop. Che fortuna, eh? Pensate un po': in questo gioco, dovrete proprio impersonare Jade e condurla a scoprire un losco complotto. Insieme con il maiale parlante, ovviamente. BG&E è fondamentalmente un adventure in 3D, che si basa sulla collaborazione tra Jade e Pey'j (il maiale di cui sopra). In pratica, controllerete un solo personaggio per volta, anche se l'altro vi seguirà e potrete usarlo in prima persona laddove le sue competenze specifiche si renderanno utili. BG&E si basa in buona misura sull'ampiezza dell'ambiente a disposizione: esiste una storyline fondamentale, che può essere seguita molto linearmente, semplicemente facendo ciò che vi viene detto dai personaggi che incontrate nel gioco, anche se esiste tutta una serie di deviazioni rispetto al filone principale. Queste ultime si risolvono spesso in sottogiochi o missioni aggiuntive che si rivelano di importanza fondamentale per accrescere la longevità del prodotto. Jade, oltre a Pey'j, disporrà di un altro compagno di viaggio, ovvero la fidata macchina fotografica. Questo inestimabile strumento è infatti l'oggetto che le permette di guadagnare soldi (fotografando le creature del mondo cui appartenete potete ottenere un po' di denaro contante) e di uscire da certe situazioni spinose. La macchina fotografica, infatti, all'inizio del gioco non avrà altra funzione se non quella di raccogliere immagini. Man mano che si proseguirà, però, sarà possibile comprare o ottenere una gran quantità di potenziamenti, che le conferiranno poteri dalla natura più disparata. Non so fino a che punto BG&E sia definibile come gioco d'azione: benché il movimento ci sia (e non è davvero poco), in molti casi è più importante capire esattamente cosa si deve fare per superare una guardia o per arrivare a un punto apparentemente precluso. Meglio dire che si tratta di un titolo che miscela azione e stealth game, facendolo anche bene. Questo è possibile grazie al buon comparto grafico/sonoro (il gioco è stato completamente localizzato, parlato compreso) e al mondo ampio e pieno di sfide. Forse è proprio questo il difetto di BG&E: l'area di gioco è così ampia che all'inizio ci si perde, complice anche una non ottimale praticità delle mappe. Tuttavia, come giudizio complessivo, direi che ci si può ritenere soddisfatti.

XBOX
GAMECUBE
PS2
QUALITÀ/PREZZO 3
GRAFICA 3
SONORO 4
GIOCABILITÀ 3
LONGEVITÀ 4
CARISMA 3
77

RAINBOW SIX 3

La terza apparizione degli amici di Alex approda su Xbox ed è ancora un turbinare di soldati, Corpi Speciali e flashbang. Eh, sì, perché Rainbow Six, 3, ennesimo titolo ispirato ai romanzi di Tom Clancy, è incentrato su di un'unità antiterrorismo, della quale voi sarete ovviamente l'elemento fondamentale. L'impostazione estetica è quella di un FPS, ma la tipologia di gioco è quanto di più diverso possa esistere: in RS3 dovete avvicinarvi di soppiatto al nemico, coordinare i movimenti della squadra e colpire i terroristi con il minimo rischio personale e sparando il meno possibile. Qui, infatti, non esistono icone che vi restituiscono l'energia o che regalano munizioni aggiuntive: più che compiere le missioni, di svolgimento decisamente lineare, in RS3 è fondamentale sopravvivere. Accennavo prima alla coordinazione della squadra: in genere, sarete accompagnati in missione da tre colleghi (che potrebbero essere anche due) ai quali potrete impartire dei semplici ordini, principalmente riguardanti l'irruzione in zone inesplorate. Buona parte del gioco, infatti, consiste nello sfondare porte e potrete comandare ai vostri pupilli di farlo in una quantità di modi differenti. Entrando e sparando a tutto ciò che si muove, per esempio, oppure lanciando una granata o una flashbang, più o meno come fa Alex quando arriva in ufficio. Nel gioco sono presenti moltissime armi, non già in forma di bonus da raccogliere, ma nelle vesti di equipaggiamento di cui dotare voi stessi in vista di una determinata missione. In linea di massima, il vostro armamentario comprenderà un fucile di natura variabile e un lanciagranate (o una riserva di granate da tirare a mano), anche se raramente dovrete usare quest'ultimo. Notare che è possibile (anzi, conveniente) cercare di capire cosa vi aspetta prima di entrare in una stanza: per aiutarvi in questo compito, sarete dotati di un visore notturno e di un altro dispositivo che individua il calore. Tramite questo piccolo e indispensabile accessorio potrete individuare terroristi che si nascondono dietro una porta e, talvolta, sparare attraverso quest'ultima. RS3 è complessivamente un gioco di buona fattura, ma soffre per le eccessive restrizioni che impone: fate un errore e siete morti. Inoltre, la sua linearità potrebbe non piacere a qualcuno (come impostazione di base, per esempio, preferivo il primo RS su PSX). Indicato agli aspiranti Alex e ai fan dei Corpi Speciali, ma sconsigliato a chi non è paziente.

XBOX

QUALITÀ/PREZZO	4
GRAFICA	3
SONORO	3
GIOCABILITÀ	3
LONGEVITÀ	4
CARISMA	3

72

F-ZERO GX

La saga di F-Zero approda finalmente su GameCube, praticamente in concomitanza con la relativa serie a cartoni animati attualmente in onda in Giappone, la quale, diciamocelo pure, è veramente una delle cose più repellenti che si siano viste negli ultimi tempi. Oddio, non è che tutte le nuove proposte debbano essere come Fullmetal Alchemist, ma nemmeno così brutte…

Bando alle ciance, parliamo del gioco: per certi versi, possiamo dire che F-Zero sia l'ispiratore originario della saga di Wipeout, anche se il primo titolo di questa serie, uscito su Super NES, non disponeva certo del supporto tecnico per fare un paragone (benché sfruttasse in maniera impeccabile l'allora invidiatissimo Mode 7). Tuttavia, non è difficile notare i punti di contatto tra le due serie, soprattutto con l'uscita di questo GX, che non disdegna qualche richiamo ai titoli Sony. F-Zero comunque non rinuncia a una propria identità: per esempio, in GX si gareggia contro ventinove avversari per volta, cifra enorme per questo standard di giochi. Il cuore del titolo sta essenzialmente nella modalità Grand Prix, che vi richiede di correre su diversi gruppi di cinque percorsi ciascuno e di difficoltà crescente. Il vostro successo si basa non tanto sulla posizione che ottenete nell'ambito di una singola gara, quanto piuttosto sul piazzamento globale. I vostri progressi (e quelli dei vostri avversari, ovviamente) vengono registrati in un'apposita classifica, che tiene conto delle prestazioni medie di ciascun corridore. In teoria, quindi, è possibile arrivare in testa alla classifica generale senza mai vincere alcuna gara, ma semplicemente posizionandosi in un ordine di arrivo medio-alto. In pratica, i primi sono più o meno sempre gli stessi gareggianti, quindi dovrete necessariamente battere loro per trionfare. Esiste poi una modalità Story, che vi permette di seguire le peripezie di Captain Falcon, l'eroe della saga, e di guadagnare soldi con i quali sbloccare tutti i vari extra presenti (mezzi aggiuntivi, pezzi per personalizzarli e via dicendo). C'è solo una parola per definire F-Zero GX: adrenalinico. Innanzitutto, per la gran quantità di mezzi su schermo durante la gara, che conferisce un senso di competizione mai visto prima. Qui non capita di restare per parecchio tempo senza vedere alcun avversario, c'è sempre qualcuno con cui contendersi una posizione. Inoltre, la velocità dell'azione e la qualità del gioco tengono incollati a lungo. Gran bel titolo, ma nessuno si aspettava altro, no?

GAMECUBE

QUALITÀ/PREZZO	2
GRAFICA	4
SONORO	3
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
CARISMA	3

85

informatica ESSE by Sdegno

Acquista ONLINE sul nostro sito tutte le novità a portata di un CLICK

Fantasie Disney su CD rom

Monsters & Co. Mini game	€ 8,50
Paperino in Cold Shadow	€ 15,00
Topolino e Minni salvaguai	€ 15,00
La Sirenetta II Bottega dei giochi	€ 15,00
Toy story 2 Action game	€ 15,00
Tarzan Action game	€ 15,00
Atlantis l'Impero perduto	€ 18,00
Le follie dell'Imperatore Action game	€ 15,00
Il pianeta del tesoro battaglia su Prokyon	€ 44,90
Peter Pan	€ 27,90
Lilo e Stitch grossi guai	

I più gettonati su CD rom

Enter the Matrix	€ 49,90
Tomb Raider the Angel of the darkness	€ 49,90
Halo	€ 58,90
Combat flight similator III	€ 54,90
Final fantasy VIII	€ 52,00
Flight similator 2002	€ 89,90
Hell Boy	€ 29,90

ENCICLOPEDIA COMPLETA

FINSON

2 cd € 9,99

ATLANTE OMNIA DE AGOSTINI

€ 45,00

Titoli Revival

Battle ship 2	€ 6,50
Break out	€ 6,50
Civilization II	€ 12,00
Zeus	€ 15,50
F1 racing	€ 20,00
Casinò	€ 15,00
Diablo	€ 15,50

WWW.ESSE.it

ESEMPIO: Inserendo il codice del prodotto, come nell'esempio a sinistra, nella barra SEARCH del nostro sito troverai facilmente tutte le informazioni necessarie sull' articolo di tuo interesse

Search 13684

HARDWARE

SOFTWARE CD-ROM

Cartucce Game boy
Pokemon oro- argento
PinBall
zaffiro – rubino in Italiano
49,90 €

Adattatore Irda
su porta USB
44,90 €

Lacie Fusion CD/RW
masterizzatore esterno
porta USB 2.0
99,00 €

Pinnacle Linx USB Plus
Acquisizione esterna su USB Pinnacle Linx USB Plus audio e video
75,00 €

Trust 4000P Casse 5.1
Impianto di Casse 5.1 Trust 2500 Watt con Funzione 5.1/Stereo, per utilizzarle anche su TV
59,90 €

Via Libertà, 258 / b Portici (NA) Tel. e Fax 081 7766465 - 081 7887390
www.esse.it e-mail: esse@esse.it

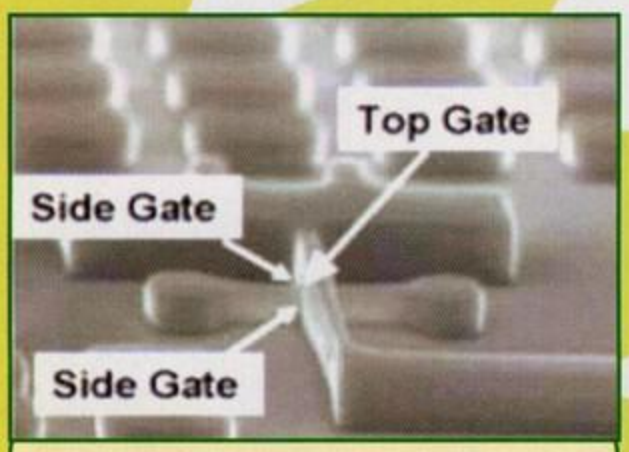
Grafica - Francesco Mauro tel. 3290934245

Tecnotigiemme

Stefano Gaburri **stepan@xenia.it**

Guardate quante se ne vedono, dai transistor tridimensionali al silicio stirato! Alla fine però i problemi sono sempre quelli vecchi dell'ingegneria del software: l'ultimo ha afflitto i poveri utenti Mac e Linux Mandrake che hanno fatto l'upgrade del sistema operativo...

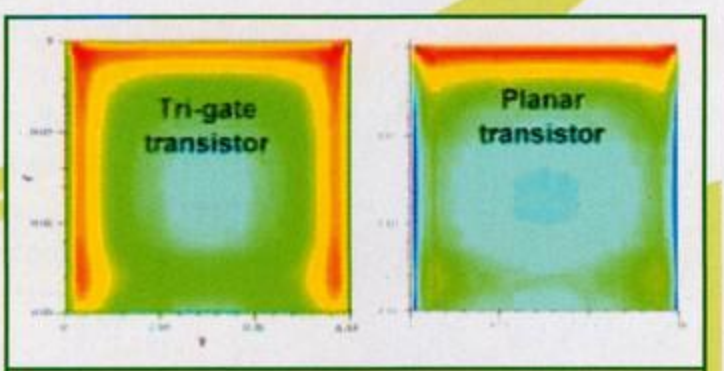
Ciao a tutti, eccoci giunti all'ultimo TecnoTGM del 2003. Buon natale, buon anno e tutto questo genere di cose... vi siete fatti regalare hardware nuovo di pacca? Io sto giusto meditando un sano upgrade. Questa volta oltre all'anno finito salutiamo anche il sottoscritto, che lascia la rubrica in mani più che buone. Eh, tutte le belle cose devono finire, del resto ci siamo divertiti, no? Colgo l'occasione per ringraziare tutti i lettori che mi hanno inviato messaggi e suppliche, grazie per l'affetto – e non prendetevela coi boss Xenioti, non sono stato stangato, è che non ci stavo più dentro, ho preferito passare il testimone! Ehi, non lascio TGM, sia chiaro!



Ecco una bella foto elettronica del "trigate transistor", che proprio di recente è stato ridotto a una dimensione di 30 nanometri rendendolo pronto alla produzione finale, prevista entro il 2007. Ebbrava Intel...

Beh, tornando a noi, per quest'ultimo articolo sono stato a lungo dibattuto tra due o tre argomenti, e alla fine ho deciso di trattarli tutti. I primi due sono delle curiosità tecnologiche che contribuiscono a darci un'idea della fatica che stanno facendo i poveri ingegneri elettronici per spremere velocità dalla tecnologia corrente, nell'attesa che l'intero panorama venga rivoluzionato dai processori ottici o da chissà quale novità; il terzo è un argomento fondamentale dell'informatica e della telematica, forse più adatto a un'aula universitaria che a queste pagine, ma sono sicuro che riuscirò a farvi capire cosa intendo... del resto ormai i miei lettori si sono fatti tutto un corso di studi, spaziando dalla teoria dell'informazione alla microelettronica e all'algebra di commutazione. Praticamente per finire il corso di studi di ingegneria vi manca solo organizzazione aziendale e chimica... per la prima potete rivolgervi al Silvestri, sempre più rampante, per l'altra non chiedete aiuto a me, per carità.

Ma bando alle ciance e parliamo di "trigate transistor". Non cercherò neppure di spiegare in questo spazio cosa significhi il nome; quello che mi ha incuriosito è la peculiare struttura geometrica di questo dispositivo inventato alla Intel. I classici transistor, infatti, sono "planari", cioè sostanzialmente bidimensionali: questo nuovo tipo ha invece una struttura 3D. La struttura, che potete vedere in una foto, è una specie di piano conduttivo sollevato. Il risultato è che i segnali elettrici passano lungo il canale normale ma anche sulla superficie delle due pareti verticali adiacenti, triplicando la larghezza del "cavo" e dando quindi agli elettroni molto più spazio libero. Ah, il canto libero, non fa bene solo a Lucio Battisti ma anche alle nostre amiche cariche positive. A parte i miei deliri, bisogna davvero dire che la competizione nel campo dei processori ha raggiunto livelli spasmodici: pensate che una volta per fare i chip si usavano al massimo una quindicina degli elementi presenti sulla classica tavola periodica; qualche settimana fa, a una conferenza internazionale, è stato dimostrato che ormai i produttori sono passati a usarne quasi la metà. E alcuni sono pure radioattivi... beh, vorrà dire che il prossimo upgrade ci trasformerà tutti in versioni rivedute di Toxic Avenger, con gran gioia del Todeskazzi che lo ammira molto dal punto di vista estetico.



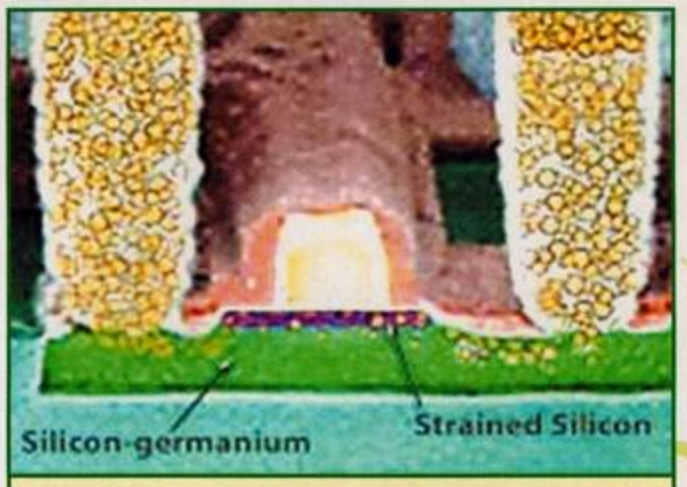
Questa simulazione di una sezione di canale del transistor trigate mostra chiaramente dove passa l'elettricità, indicata in rosso: triplicare la larghezza del canale elettrico riduce molto i problemi di potenza dissipata, dispersione di calore eccetera.

Se il transistor 3D vi è piaciuto, adorerete il prossimo argomento: il silicio sbracato! Sì, come i pantaloni bracaloni di Krusty il clown, anche il silicio si può lasciar andare, in particolare se lo si sottopone a una notevole trazione. E perché fare ciò? Semplice, il reticolo atomico così facendo si dirada e questo aiuta ancora una volta gli elettroni a passare senza fatica, con più efficienza e meno dispersione di calore. Comunque stavo scherzando sulla trazione, eh, non ci avrete mica creduto? Il concetto è allontanare gli atomi di silicio tra di loro, e fin qui ci siamo; ottenere quest'allontanamento però è tutt'altro paio di maniche, e si fa "drogando", come si dice, il wafer con altri materiali. Si dice così, davvero! In particolare, si possono inserire nel reticolo degli atomi di germanio. Un'altra tecnica prevede l'inserimento di uno strato di germanio direttamente sul "letto" del circuito integrato. Il bello è che le due tecniche, concettualmente correlate, sono però indipendenti e si possono anche usare insieme per ottenere quello che in inglese si dice "strained silicon" (io però preferisco sempre dire "sbracato").

TOXIC AVENGER: È questo il futuro di chi si ostina ad aggiornare la propria CPU? Solo il tempo potrà dirlo (io intanto cerco di capire cosa c'era nel the che mi sono appena bevuto...).

L'incremento non è affatto male, in termini di prestazioni: si valuta un 20% circa, ma senza dubbio si riuscirà ad affinare anche questa tecnica per strappare quel Megahertz in più che non fa mai male.

Il chip "Prescott" di Intel, in uscita tra pochissimo,

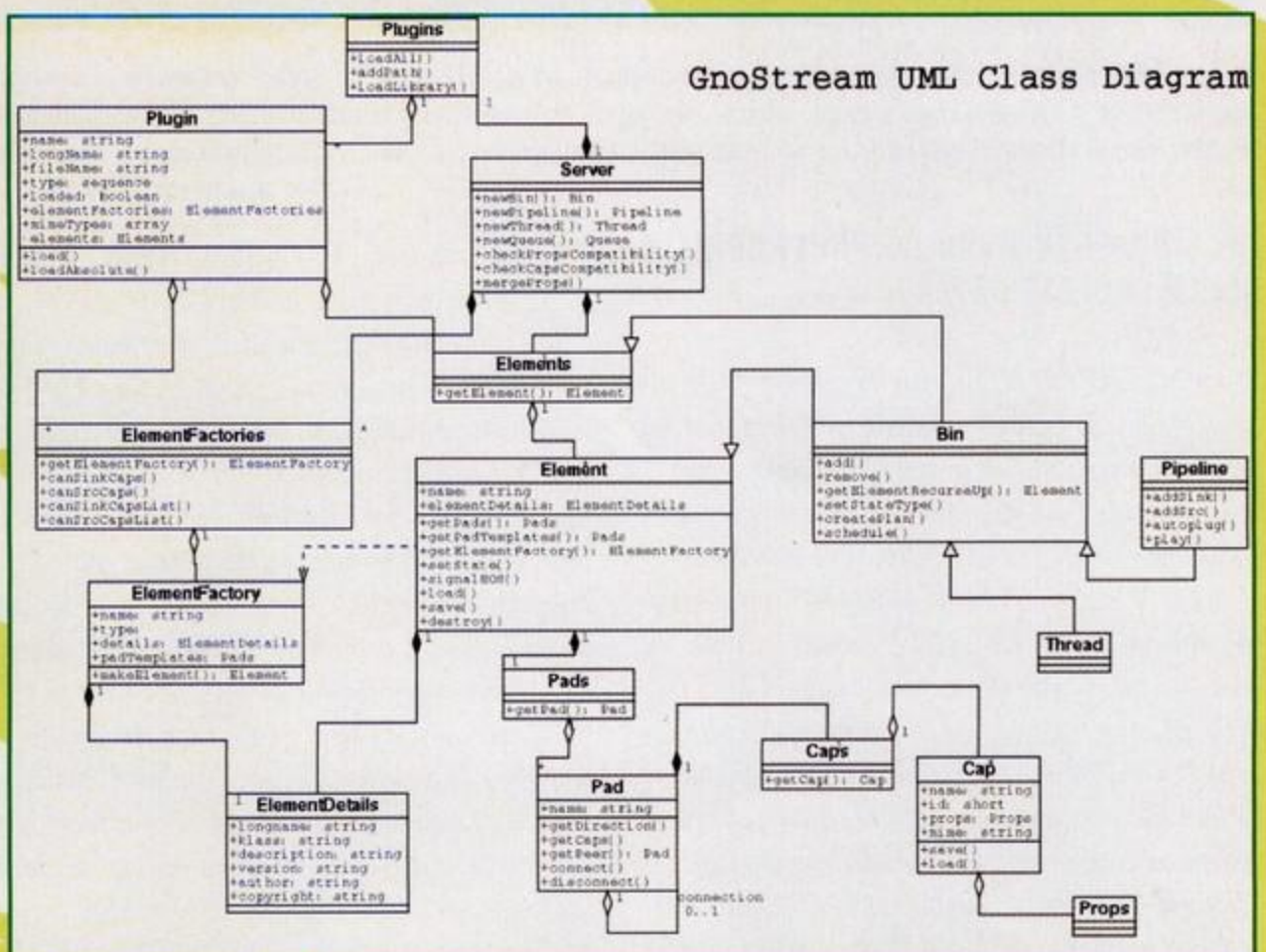


Non è il massimo, ma è l'immagine migliore che sono riuscito a trovare di "strained silicon". Il verde è un supporto di silicio drogato con germanio; appoggiato sopra (e colorato in viola) c'è un sottile strato di silicio "stirato". E vai di superconduttività!

include questa tecnologia di semplice concezione ma non facile da realizzare in pratica. Anche AMD e IBM prevedono di farne uso: non aspettatevi comunque soluzioni da parte loro prima del 2005 o ancora oltre.

A questo punto non so voi, ma io sono preso da una specie di ansia. La legge di Moore, quella che prevede il raddoppio della potenza dei processori digitali ogni 16 mesi, l'abbiamo citata già il mese scorso. Il punto è che una volta questo avveniva in modo quasi naturale, e siamo passati dal 386 al 486 e qualche anno dopo a Pentium e compagnia. Ora sembra che Intel e AMD stiano scavando affannosamente nel terreno gelato o si arrampichino su pareti scivolose per non restare indietro. Comunque, per concludere, volevo citare una notizia recente: sembra che gli utenti MacOS X e Linux Mandrake abbiano avuto un paio di sorprese sgradite. In particolare, installando gli ultimi aggiornamenti dei sistemi operativi, alcuni sfortunati utenti si sono visti distruggere (via software!) lettori CD e addirittura hard disk esterni. Come è potuto accadere tutto ciò?

La risposta è semplice: qualcuno non ha rispettato le specifiche dei protocolli ATAPI. Parlerò dell'esempio Linux, che è quello che conosco meglio, anche se mi pare di aver capito che i due casi siano analoghi. La versione 9.2 di Linux Mandrake, come dicevo, distrugge alcuni modelli di lettori CD prodotti della LG. Questo avviene perché, durante l'installazione, il sistema invia un segnale FLUSH_CACHE a tutte le periferiche collegate. Il punto è che la specifica del protocollo ATAPI non prevede l'uso di questo segnale: in questi casi i dispositivi non dovrebbero fare nulla oppure



Ecco un diagramma UML. Un utile formalismo orientato agli oggetti. Non ridete, è utile davvero. Giuro.

Gene Fitzgerald, professore al MIT e co-fondatore della AmberWave Systems Corp., osserva la propria immagine nel costosissimo specchio costituito da un waferone di silicio bracalone prodotto dalla sua azienda.

restituire un messaggio d'errore. Gli intelligenti ingegneri della LG, invece, hanno pensato bene di usare questo segnale (che non usa nessuno) al posto di UPLOAD_FIRMWARE, che come dice il nome fa qualcosa di molto brutto al controller interno del lettore quando viene invocato senza cognizione di causa. Il risultato è la distruzione elettronica della periferica, che diventa irreparabile senza una sostituzione fisica del chip in fabbrica.

Qual è la morale? Beh, la lezione da imparare ancora una volta è che gli standard ci sono per una buona ragione, e vanno sempre rispettati scrupolosamente. Proprio ieri parlavo con un amico, programmatore web, di quanto danno abbiano fatto browser come IE, strumenti come Frontpage e compagnia bella (tutti Microsoft, ma è un caso) che hanno introdotto "estensioni" proprietarie facendo della rete il carnaio che è oggi, e che fanno dannare i poveri programmatori che devono fare il test dei siti con tutti i browser esistenti. Uno standard è un contratto implicito, e non si può mai dire "oh beh, ora funziona, andrà bene anche in futuro" perché (come hanno duramente imparato alla LG) non si sa cosa potrà accadere, e se qualcun altro dicesse la stessa cosa potrebbe accadere di tutto.

Insomma (e occhio che ora tutti i fili vengono riuniti per il gran finale), forse quello che serve all'industria è correre meno e collaborare di più, in modo che la tecnologia sia disponibile agli utenti finali senza problemi e smanettamenti... sarà mai possibile? Io sono un idealista... e comunque mi compiaccio di come sono riuscito a chiudere l'articolo, che sembrava parlare di cose disparate, e invece ahah, avevo già previsto tutto nel mio cervellino. Ma ora saluto, corro a fare il mio upgrade radioattivo! BZZZ-ZOT!!!

Mandrake Linux

W3C WORLD WIDE WEB consortium

LA POSTA DEL PASTORE

Benvenutiii nella mia professionalissiiimaaaa rubriiicaaaa. Da questo mese ho deciso di imporre una restriziooneeee ai lettooriiii: se non possedete un cluster per il calcolo paralleelooooo, o come minimo almeno un sistema multiprocessooooreeee, vi è assolutamente proibiiitoooo leggere oooltreeee! Per le vostre domande tecniche vi ricordo il mio indirizzo di posta elettroniiicaaaa, ovvero pastore@bovabyte.com. E con questo vi saluto, addio!

IL VOSTRO PASTORE.

GIOCARE IN MODALITÁ PROVVISORIA NON È PROFESSIONALE

Ciao Pastore, mi chiamo Ivan e compro TGM da due anni: non ho mai mandato un'e-mail per un aiuto, ma ora non posso farne proprio a meno. La configurazione del mio sistema comprende un AMD Athlon 1.2 GHz, una scheda madre Asus A7V 133A, 512 MB di RAM PC133, scheda video GeForce FX 5600 256 MB, HD 80 GB, Sound Blaster Creative e Windows XP Professional. Quando gioco ad Halo il sistema operativo si blocca e sono costretto a riavviare e a utilizzare quindi la modalità provvisoria: non è sinceramente la stessa cosa! Ho aggiornato i driver della video alla versione 52.16, i driver della scheda madre ai 4.43 così come richiesto dal gioco e ho installato la patch 1.01, ma niente da fare. Come posso fare per risolvere il problema?

Ivan

Prima di tutto ti infooormoooo, se tu non te ne fossi ancora accooortooooo, che il tuo computer non è affatto professionaaaleeeeee! Vergognati di te steeessooo!! Sono curioso di sapere se Halo è l'unico gioco a mandarti in freeze il computer, sei sicuuuroooo? Se è cooosìiii (ovvero, tutto il resto funziona correttamente) non è di certo un problema hardware né di surriscaldameeeentoooo (se invece applicativi pesanti tendono a mandare in crash il sisteeemaaaa, controlla la temperatura della CPU e il corretto funzionamento delle ventole interne al caaaseeee), ma probabilmeeenteee un problema di compatibiliitàaaa del gioco con DirectX e i driver audio e video! In questo casoooo, dovresti quindi provare a installare nuovamente queste componeeentiii. Considera anche l'eventualiiitàaa di un formattone riparatoooreeee se il tuo sistema è molto pasticciaaatoooo! Ho anche fatto una ricerca su vari gruppi di discussione e mi pare di capire che con la tua scheda video il problema dei blocchi di sistema è conosciuuutoooo. Prova eventualmente versioni un po' meno receeentiii del driver video! Già che ci sei, considera anche la possibilità di passare a un cluster per il calcolo paralleeeloooo al posto della carretta che definisci compuuuteeeer!

OVERCLOCK DELLA SCHEDA VIDEO

Illuminato Pastore, ho un importante quesito da porti (ho scritto una descrizione dettagliatissima del mio sistema, ma non credo che ti servirà): possiedo una GeForce FX 5200 128MB della Chaintech con il clock di fabbrica di 250 al core e 400 alla memoria DDR. Sorvolando sulla bontà della suddetta scheda (per usare Word e IE 6 è molto professionale, mentre per i giochi...), ho usato un programmino di nome RivaTuner 2.0 per overclockare il core da 250 a 300 MHz. Non ho riscontrato nessun problema, ma potrei averne? Le memorie non le ho toccate perché non c'è nemmeno un dissipatore passivo. Rischio veramente di fondere tutta la scheda? È un overlock eccessivo? La durata della scheda è compromessa (deve durare almeno un anno, nel caso non trovi niente di più professionale come una 9700 Pro usata - sì, lo so che è uscita la 9800 Pro 256 MB...)? Immagino che non darai risposte private, ma credo che TGM sia già in stampa: non è che puoi darmi un anticipo il prima possibile per evitare di fondere tutto? Sii professionale, please! Non ti terrò responsabile di eventuali rotture, guasti, danni, perdite di dati, dammi solo un consiglio da amico.

Lettera non firmata

PS: un salutone a tutta la redazione (anche quella di PcAction) e a quel simpaticone del Raffo!

Direi che l'overclock da te implementaaaatooo non è eccessiiivooo, io però per sicurezza controllereeeiii che il case sia comunque ben ventilaaatoooo e provvederei a testare l'effettiva temperatuuuraaa della suddetta scheda con il diiitoooo, magari facendo anche un paragone tra la temperatura di lavoro "ufficiale" e quella "overclockata". Non penso proprio che la danneggeraaaiiii, ma ricordati comunque che una scheda grafica sacrificaaataaaa agli dei dell'overclock non è mai sprecaaaataa (proprio come quella tua scheda madre che si è letteralmente fusa qualche anno fa davanti ai miei occhi; vedendo come piagnucolavi, direi che non ci pensavi proprio agli dei dell'overclock, vero Pastore? NdD). Mi spiace infine per la mancata risposta celeeereee, ma non mi è proprio possibile rispondere in privaaatooo, sono troppo impegnato con il mio cluster per il calcolo paralleeeloooo!

UN GIOCO CHE NON VA!

Caro Pastore, mi rivolgo a te come ultima spiaggia per la risoluzione di un problema. Sono un appassionato di giochi di ruolo e di Baldur's Gate in particolare e sono rimasto molto deluso quando, dopo aver acquistato la versione originale inglese tanti e tanti anni fa, al momento di giocarla in multiplayer con gli amici mi accorsi che era impossibile andare oltre il CD 2 (mi riferisco alla famigerata Cloakwood Forest che, come ho scoperto a seguito di alcune interviste ad altri possessori di quella prima versione, era minata da un bug incurabile proprio nella modalità multiplayer...). Ovviamente, quando negli scaffali ho visto riapparire la versione economica di BG (LA COLLECTION-WHITE LABEL della Virgin Interactive), completa di espansione, mi ci sono gettato a peso morto... solo per scoprire che il bug, in questo caso, è forse più pestifero del precedente! Per farla breve: come sai, il setup di BG1 prevede la scrittura del file "Baldur.ini", che contiene gli indirizzi delle varie parti del gioco (la lettera d'unità dove BGMain.exe dovrebbe andare a cercare i vari CD-ROM); dico dovrebbe, perché non c'è verso che lo faccia. Questa edizione è stata condensata in 3 CD-ROM, con all'incirca due cartelle per CD; di conseguenza, il file ini cita testualmente: " [Alias] HD0: =c: \games\baldur's_gate\bdg1\ CD1: =M: \Cd1\ CD2: =M: \Cd2\ CD3: =M: \Cd3\ CD4: =M: \Cd4\ CD5: =M: \Cd5\ CD6: =M: \Cd6\". Quando si tratta di cambiare CD-ROM, BGMain.exe, imperterrito, continua a sostenere che il CD è errato, qualunque esso sia. Il sospetto è che abbiano cambiato il file ini, ma che l'eseguibile sia rimasto quello originale, basato sui cari, vecchi 5 CD-ROM!

Ho scritto alla Interplay e mi hanno risposto che non conoscono le versioni europee del loro prodotto (!); ho scritto alla Virgin Interactive e non mi hanno risposto... Che posso fare? Io voglio giocare! Attendendo una tua gentile risposta, ti ringrazio e ti saluto.

Stefano Penazzi.

PS: Prima che tu me lo chieda: sì, ho patchato il gioco con tutto quello che ho trovato...

Non conosco il gioco in questiooneee, in quanto non mi pare che sia un benchmark né un titolo utilizzato per fare benchmark 3D! A ogni modo, non credo di poterti aiutare più di quanto io non abbia già faaattooo pubblicando la tua missiiivaaa: se il gioco è bacato non c'è nulla che l'utente finale possa faaareeee, se non applicare delle patch fornite da chi produce il giooocoooo. Dalla tua descrizione del problema non credo che tu possa fare qualcosa se non modificaaareeee il file ini, ma non credo che sia possibile risolveeereeee da lì!

ngi internet
connessioni internet ad alta qualità

POWERED BY i.net

Davvero veloce!

NGI offre una linea completa di prodotti internet di altissimo livello grazie all'applicazione di soluzioni tecnologiche avanzate e degli apparati più veloci. I servizi offerti da NGI sono concepiti per incontrare i bisogni dell'utenza Power Users, sia privata sia aziendale e permettono all'utente di utilizzare contemporaneamente più applicazioni internet in modo veloce e del tutto affidabile.

nginternet connessioni internet ad alta qualità http://internet.ngi.it

F5 - ADSL

- Disponibile in 3 versioni: 300Kbit/s, 700Kbit/s, 1280Kbit/s in downstream senza limiti di traffico.
  La velocità di upstream è di ben 256Kbit/s per tutte le offerte.
- La prima ADSL italiana in modalità FAST che, rispetto alle configurazioni Interleaved utilizzate dai provider tradizionali, permette un ping inferiore e una velocità di download sensibilmente superiore.
- Le F5 a velocità minori di 1280Kbit/s sono già preconfigurate tecnicamente per la velocità massima di 1280/256.
- Possibilità di avere indirizzo IP statico e/o routing di rete di indirizzi da 8 a 32 IP e router a noleggio.

F5 ADSL

e-mail: **f5@ngi.it**

SA - SERVIZI AGGIUNTIVI

- Gestione dominio Internet
- Mailbox POP3/IMAP4/Webmail con sistema anti-virus e anti-spam
- Hosting completo di PHP, MySQL, statistiche e backup
- Dedicated Hosting per avere a disposizione un server connesso ad alta velocità.
- Infrastruttura di rete collegata a 2Gbit/s ad Internet con statistiche real-time.

e-mail: **sa@ngi.it**

F4 AUP – FLAT RATE ISDN

- Accesso ISDN e/o analogico su numero verde ad Internet pensato per gli utenti che da una connessione pretendono la massima qualità e velocità.
- Compressione dei dati anche su ISDN per aumento delle performance fino al 200%
- Permette di accedere ad Internet ad un costo certo e assolutamente economico a partire da 24 ¤ centesimi ogni ora.

F4 FLAT

e-mail: **f4@ngi.it**

NGI SPA - Via C.Correnti, 2 - 21100 Varese - Tel.: 0332.27451 - Fax: 0332.274555 - Società del gruppo I.NET SPA

TGM MAIL

LE VOSTRE LETTERE VANNO INVIATE A:

XENIA EDIZIONI
TGM MAIL
CASELLA POSTALE 853
20121 MILANO

A CHI LO SPEDISCO ?

- **PASTORE & RICHIESTE TECNICHE:** pastore@bovabyte.com
- **CLASSIFICHE, SHAREWARE, WINAMP, E-MAIL SU CD:** keiser@xenia.it
- **RICHIESTE TRUCCHI & SOLLE:** tipsexol@xenia.it
- **RICHIESTE MULTIPLAYER & RETE (ANCHE SEGNALAZIONI):** fragzone@xenia.it
- **SEGNALAZIONE SITI:** websurfer@xenia.it
- **TGM BAZAR:** guardate su CD e poi volate nell'area Silver Club del sito: ne vedrete delle belle...
- **TGM MAIL: ATTENZIONE, IL NUOVO INDIRIZZO CUI INVIARE LE VOSTRE MAIL È tgm.mail@xenia.it!** I limiti sono sempre gli stessi.
- **RAFFOSENTIQUA:** Per chi ha voglia di sparare vaccate c'è raffosentiqua@xenia.it

Prosopopea 19 Novembre 2003 (Veloce come un rapace)

Ah, le promesse non mantenute. L'altro giorno il Toso mi chiama e rimaniamo al telefono una buona mezz'oretta a discettare sulle diverse peculiarità di pes3 (prossimo argomento topico da queste parti, tenetelo d'occhio), quando alla fine concludo: "Ok, fammi gli auguri, oggi è il mio compleanno" - "Ah!, auguri, adesso metto il banner sul sito". L'avete visto? Eh-eh, l'arteriosclerosi... Due righe giusto come intro e tanto per alleggerire (mi rifaccio poi), la realtà è che sto accorciando per farci stare una lettera in più. Scrivete meno, mannaggia a voi!

Massimo Svanoni

L'albero abbattuto

"Sventurata la terra che ha bisogno di eroi" - Bertold Brecht

Ciao Massimo, non so come altro dirtelo quindi scusami se vado subito al sodo: hai toppato alla grande! Te lo dico da amico, così come considero amici tutti voi della redazione di TGM che ormai leggo tutti i mesi da più di 13 anni... [...]
Ormai si è scatenato il flame e sono sicuro che Alberto starà ridendosene tutto contento del macello combinato... la sua lettera puzzava di provocazione lontano un miglio, come hai fatto a non accorgertene? Ti sembra possibile che ci si renda improvvisamente conto che esistono nick poco politically correct?
Andiamo, nella mia carriera di videogiocatore ho vestito i panni del sicario in Hitman, del ladro di auto in GTA e GTA 3, del pazzo furioso nel primo Postal e poi del generale tedesco e di quello russo in Sudden Strike, del terrorista in Counter-Strike: potrei continuare a lungo... In Rete ho scelto un nick che mi piacesse e mi rappresentasse (e mi ci sono affezionato così tanto che sono sei anni che me lo porto dietro sui server di gioco), ma non mi sono mai sognato di giudicare una persona sulla base del suo nome e tanto meno sulla base del suo clan di appartenenza.
In questo caso, poi, la polemica mi sembra strumentale. Come si dovrebbe chiamare un clan che gioca a MOH? Con nomi che rievocano reparti militari di quel periodo, mi sembra chiaro. Così hanno fatto in tutto il mondo, apparentemente senza nessun problema: ma da noi no, questo non è possibile. Credi che Alberto avrebbe protestato ce il clan si fosse chiamato Brigate Garibaldi e se il suo leader avesse scelto il nick "Giacca"? Io credo di no, perché questi Soloni pronti a stracciarsi le vesti di fronte a tali luttuosi nomi attribuiscono queste caratteristiche a senso unico, dando una volta in più significato alla frase orwelliana "tutti gli animali sono uguali, ma qualcuno è più uguale degli altri".
Ne sei uno splendido esempio tu stesso quando dici: "...io credo che se qualche figlio di partigiano ucciso dalla X Mas - o addirittura qualche figlio di soldato di nazionalità diversa rimasto ucciso durante quegli scontri tanto ricchi di presunta gloria - dovesse capitare su un server di gioco e leggere quel nick non sarebbe contento...". Ora mi dovresti spiegare che differenza c'è tra il figlio dell'ipotetico partigiano (o soldato alleato che dir si voglia) e il figlio del soldato italiano che entra in un server e legge 2nd Rangers (reparto impiegato nello sbarco in Sicilia, nell'assalto a Montecassino e nella battaglia di Anzio), oppure il figlio di un caduto tedesco che legga SAS, oppure il figlio di un caduto giapponese che legga Marines, o il figlio di un esule russo che legga KGB...
Credo che tutti i morti meritino pari onori e dignità, anche quelli che hanno avuto la sventura di morire dalla "parte sbagliata" come canta in una splendida canzone De Gregori, ma stranamente tu sembri turbato solo da alcuni di questi. E che dire del figlio di una vittima delle foibe che legge su un server di gioco M.llo Tito come nick, o il figlio di una vittima di terrorismo che legge Brigate Rosse come nome di un clan (esiste ed è attivo sui server di Counter-Strike)? Anche qui potrei continuare a lungo.
É evidente che la tua osservazione non tiene conto di un particolare piuttosto visibile... in guerra, a ogni azione corrisponda la morte o il ferimento di altri uomini e coloro che consideriamo Eroi sono proprio gli stessi che meglio hanno svolto quello che, ci piaccia o no, è il solo compito di un soldato in battaglia: uccidere il proprio nemico.
Perché credi che inglesi e americani abbiano rispettato e reso onori militari a Luigi Durand de la Penne, Junio Valerio Borghese? Ancora oggi, fra gli aviatori statunitensi, "fare un Balbo" significa realizzare una cosa bella, affascinante, eclatante, esaltante. Si tratta di uomini che con le loro imprese (tutte dalla parte sbagliata a tuo avviso) hanno dato onore e lustro al nostro Paese, così come hanno spesso fatto i reparti da loro comandati.
Troppo facile fare riferimento alle pagine luttuose della Guerra Civile, leggendole alla luce distorta dell'ideologia che ci porta a inveire contro i rastrellamenti delle Brigate Nere, ma a sorvolare in scioltezza sui martiri della Osoppo (ti dice nulla la malga di Purzus?), oppure sulle foibe o sui campi di concentramento titini.
Chissà perché tutti si ricordano di Anna Frank, ma quasi nessuno sa chi è Aleksandr Solzenicyn...
Nessun commento merita invece il tuo "apprezzamento" su Battiato, reo di aver cantato al congresso di AN. Magari potevi spendere anche due parole su Jovanotti che se ne va a cantare a Cuba con tanto di maglietta del Che e pugno chiuso, dimenticando che nel "paradiso del socialismo reale" ancora si usa fucilare i dissidenti politici e si ordina di sparare su chi tenta di fuggire in America. Che è? Cantare per Fidel va bene e per AN no? Vogliamo porre un bel veto costituzionale ai partiti che non ti sono simpatici? Non mi pare bella come idea della democrazia.
Forse io sbaglierò, ma credo che sia giusto permettere a tutti di esprimere le proprie opinioni, anche se sbagliate, nella vita reale come su un server di gioco, altrimenti si rischia di diffondere l'idea che vi siano opinioni di serie A (giuste, belle e con il bollino blu) e opinioni di serie B che non vale neppure la pena di ascoltare.
Scusami se sono stato duro, ma sono abituato a parlare con franchezza e, scusami ancora se te lo dico, credo che tu abbia abusato dello spazio di TGM per fare politica. Credo che sia quanto di più scorretto possa fare un giornalista,

CREDO CHE TUTTI I MORTI MERITINO PARI ONORI E DIGNITÀ, ANCHE QUELLI CHE HANNO AVUTO LA SVENTURA DI MORIRE DALLA "PARTE SBAGLIATA", COME CANTA IN UNA SPLENDIDA CANZONE DE GREGORI -
PARSIFAL

soprattutto in uno spazio che dovrebbe essere dedicato a tutt'altro argomento. Il vero pericolo sé il voler costruire un nuovo muro di Berlino (sappiamo chi lo edificò, vero?) per tenere lontane tutte quelle idee, tutte quelle domande che sfuggono dall'ortodossia del pensiero politico oggi dominante. E per fare questo si sta costruendo una nuova cortina di ferro, fondata sull'odio e sulla demonizzazione di chi prova a uscire da un coro decisamente troppo intonato, soprattutto quando stona...
É per questo che invio la presente in copia a ZOOL, cui esprimo tutta la mia solidarietà per l'ingiustificato e vergognoso attacco cui è stato fatto oggetto, lui e tutto il suo clan, ai quali dovremmo essere grati per i successi internazionali riportati.
Un caro saluto,
Emanuele Florindi AKA Parsifal

L'argomento non poteva essere chiuso in fretta, di questo ero consapevole. L'argomento è delicato, pure di questo ero consapevole.
L'argomento era una provocazione: di questo me ne infischio. Che Albero sia un sobillatore o un comune utente scandalizzato mi importa poco, dato che ha tirato fuori una questione interessante: a ogni modo, propendo per la seconda ipotesi.
Seconda premessa (e ti porto l'esempio fattomi da un amico): l'11 settembre in una collisione area contro un grattacielo sono morti 4 passeggeri arabi e diversi passeggeri di altra nazionalità. Prova a convincermi che in quest'episodio i morti sono tutti uguali.
Ora veniamo a noi e alla mia risposta così colma di sfaccettature politiche. Prima di tutto, questa parola mi richiama la citazione di partito e del concerto di Battiato in questione; ciò che volevo dire e che ho scritto non è "sbaglia a cantare al raduno di AN" ma "sbaglia a sostenere che la musica sta su un altro piano e che può suonare liberamente dove gli pare". Mi è venuto in mente quell'esempio perché l'ho vissuto, e per dire che in quel caso egli compie un atto politico, giusto o sbagliato che sia. Jovanotti canta a Cuba ma è sempre stato politicizzato (beh, forse non ai tempi di "Sei come la mia moto"...) e non viene a raccontarmi che è passato di lì per caso. Poi, nel farlo, deve pure prendere atto di tutto quanto, compresi gli aspetti negativi del regime.
Riguardo a me e al mio intervento sono probabilmente stato preso dall'impeto e in qualche passaggio mi sono lasciato trascinare troppo, a ogni modo aggiungo ora qualche nota a corredo. In queste lettere si parlava soprattutto di fascismo legato agli episodi delle Brigate Nere, ma nulla vieta ovviamente di estendere il discorso al comunismo sovietico, che come ci racconta in parafrasi "La fattoria degli animali" (tra l'altro uscito nel '45 in pieno clima filo-russo) è degenerato in regime.
I morti ci sono da parte di tutte le fazioni, ma più che schierarmi contro un'ideologia politica avverso il concetto di regime, di sinistra o di destra che sia. Non condivido Terminator, quando nel 1977 in un'intervista mi viene a dire che ammira Hitler e inneggia alla coesione che può scaturire solo da una struttura statale come quella ("Allora bisogna dire alla gente che cosa deve fare, e non si può lasciare che faccia ciò che gli pare"). Condivido invece l'analisi di Orwell a riguardo della suddivisione della società in tre grandi bacini sociali: bassi, medi e alti. I bassi sono quelli che ci vanno sempre di mezzo, da qualsiasi parte la si rigiri, qualsiasi torto o guerra si consideri. A mio modo di vedere, il danno delle ideologie è che vengono utilizzate come strumenti per insufflare illusioni nelle menti del popolo, di modo che trovi forza e convinzione per lottare; per i propri diritti? No, per gli interessi di qualcuno che le chiappe non le sporca. Gira e rigira, i privilegi rimangono per pochi e le sofferenze distribuite su larga scala, e possiamo stare su a litigarci quanto vogliamo su forum o rubriche postali. Americani vengono su con l'odio per gli afgani e viceversa; entrambi i popoli si sono sorbiti la propria dose di proclami patriottici e di materiale mediale costruito ad arte per istigare l'odio. Difficile rendersi conto di essere tutti nella stessa broda; queste cose risultano più chiare ai vari Gino Strada e compagnia, che sconfinano per qualcosa che non sia un atto di ingerenza o conquista e che non guardano la tv apostrofando con disprezzo i volti di poveracci come loro. Questi sono i miei eroi, ancor più dei nostri antenati costretti a imbracciare armi per autodifesa o per conquista di un diritto.

AVVERTENZE D'USO

Diventa sempre più dura uscire di casa nel clima rigido di questo hinterland spietato: e con ciò? Beh, se lo fate con il bagaglio di un dizionario come questo, anche l'inverno più gelido si tinge di tropico e vi ritrovate nel bel mezzo di una bufera in costume estivo. Gli altri non capiranno.

ALBERO
Per Natale la maggior parte di noi ne ha uno in salotto: quest'anno il clan Brigate Nere ne sta cercando un modello particolare...

BABBO NATALE
Ormai estinto da un anno buono: spiacente per i bambini, ma ci sono sempre i cartoni di Miyazaki per tornare a credere alla favole!

FIFA 2004 VS PES3
Ora che il re è sceso in campo e si prepara l'orda di patch e modifiche di tutto il possibile, FIFA ha veramente paura. Vi siete già schierati? Mandate il vostro voto al cellulare del ToSo.

TOSO
Tirapacchi di rara possanza: impossibile contare su di lui quando si organizza una partitella (stavo finendo la rece di PES... io sì che lavoro. Ma LOL! ndToSo).

XAM
Peggior uomo in campo nell'ultima partitella redazionale. Autore di due gol, un fallo criminale sul Mao, un fallo di mano in area e 3 (DICO TRE) autoreti di gran classe. Inconsolabile.

OSSERVARE UN CITTADINO ITALIANO (COME IL FABIAN DELLA LETTERA) RIVOLGERSI AI COMPAGNI DI GAME CHIAMANDOLI "CAMERATI" E SALUTANDOLI CON IL "SALUTO ROMANO" MI INSOSPETTISCE, E NON C'È FEDELTÀ STORICA CHE TENGA, PERCHÉ QUI SI VA BEN OLTRE IL "MODELLO" DELLA CAMICIA NERA - ALBERO

Seconda Guerra Mondiale. Si avvicina a noi un anziano che frequenta il locale e, curioso, inizia a guardare quello che stavamo facendo ma, vedendo i carri armati che si muovevano sul campo di battaglia, esclama (in un esilarante dialetto): "Ma cosa fate? Giocate alla guerra? Allora è inutile...". Quasi a dire che se i ragazzi di oggi si mettono a giocare alla guerra è inutile parlare di pace, perché non possono trovare divertente una cosa così tragica.
Questo episodio mi fece riflettere, mi venne in mente quello che tanti comici spesso affermano: il fatto, cioè, che le tragedie devono essere metabolizzate, deve passare un po' di tempo affinché ci si possa ridere e scherzare sopra senza scandalizzare nessuno. Ecco perché forse non ho remore a giocare a un gioco ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, mentre ne ho di più a giocare a un gioco ambientato in Vietnam, o peggio ancora in Irak.
L'obiezione "ma che ti frega, tanto è soltanto un gioco!" non calza, qualcosa stride (citando Massimo).
Concordo con lo Xam quando afferma che "ogni gesto che firmiamo è legato alle nostre convinzioni e quindi alla propria politica di vita": non fa una grinza, ecco perché scegliersi o meno un determinato nickname fa la sua bella differenza. Mi rendo conto che, allo stesso tempo, gente ignorante si sceglie un nome (non solo in un videogame, ma anche in un forum) nazista o fascista solo come provocazione, per attirare l'attenzione o per la sufficienza con la quale affronta la questione, ma questa non è altro che la conferma dell'esistenza del problema.

!

"Non c'è solamente un punto di vista, non servono i dreadlock per essere un rasta" - Bukorvi

Carissima TGM,
dopo le lettere apparse sul numero di novembre appare quantomeno necessaria una mia replica. Vorrei incominciare da un esempio portato da Massimo nella sua risposta, ovvero il fatto che andare in Piazza Duomo a Milano con un'uniforme nazista a fare soft-air potrebbe urtare parecchie persone.
Incomincio da qui perché porto un esempio personale: un giorno ero al bar con gli amici e uno di questi aveva installato sul portatile il "famoso" Sudden Strike, gioco di strategia sulla

Il tono acceso di Mark di Milano non mi infastidisce, anche perché tra le varie lettere è stato uno di quelli che ha fatto capire nel modo migliore il suo pensiero: tuttavia, quando afferma che politica e umanità "sono cose che devono rimanere ben distinte" e mi consiglia di fare un viaggio ad Auschwitz per averne la prova, gli rispondo che ad Auschwitz non sono mai andato, ma che questo maggio sono stato a Mauthausen e che ogni anno vado a Marzabotto. Inoltre, spendo molto del mio tempo libero a coltivare la memoria storica con iniziative e pubblicazioni. La visita a Mauthausen, compiuta assieme ad alcuni sopravvissuti, è stato forse il momento in cui mi è stato più chiaro quanto "politica" e "umanità" fossero inscindibilmente legate. Perché di fronte a un campo di sterminio, una riflessione di tipo umano non può non essere accompagnata da un'ampia riflessione politica, proprio perché, come sostiene Mark, "è sulle pagine più riprovevoli della storia che possiamo costruire un futuro migliore".
La storia della Seconda Guerra Mondiale è la storia dei nostri nonni, ma è dalla fine di quella guerra in avanti che, spazzato via il precedente regime, esistono la Repubblica Italiana e la sua Costituzione: quella storia inevitabilmente ci condiziona. Ci condiziona, a maggior ragione, perché in quella guerra vi furono momenti decisivi in cui bisognava decidere da che parte stare, e quelle divisioni, checché se ne dica, ci dividono anche oggi. Osservare un cittadino italiano, come il Fabian della lettera, rivolgersi ai compagni di game chiamandoli "camerati" e salutandoli con il "saluto romano" mi insospettisce, e non c'è fedeltà storica che tenga, perché qui si va ben oltre il "modello" della camicia nera.
Infine, vorrei chiarire a Zool, il capo clan delle Brigate Nere, che io non ho mai detto che tutti i videogiocatori sono dei nerd o dei frustrati (altrimenti mi autodefinirei tale), ma mi riferivo esclusivamente a una parte di quelli che fanno qualcosa per apparire dei nazifascisti. Se andrai a rileggere la mia lettera sono sicuro che concorderai con me.
Inoltre, penso di non insegnare nulla a nessuno dei lettori se ricordo che Internet è un mondo pressoché senza regole e che con la sua diffusione è andata sempre più aumentando una vera e propria galassia di siti dichiaratamente fascisti o che nascondono, dietro a una facciata storica, vere e proprie miniere di ricchezze per i nostalgici. Perciò non stupirti, caro Zool, del fatto che il Web sia pieno di "immagini e mostrine" del reparto delle Brigate Nere.
Concludo dicendo che, tutto sommato, mi aspettavo di alzare un polverone del genere, ma auspico almeno di aver fatto riflettere il maggior numero possibile di lettori su questa questione.
Albero

[FIFA 2004 VS PES3] LE RAGIONI CHE VENGONO DATE PER GIUSTIFICARE QUESTI VOTI MI FANNO SOLO SORRIDERE - TOMMASO IL DIFFIDENTE

Il sire vilipeso

"Un giudizio negativo dà più soddisfazione di una lode, ammesso che sappia di invidia" - Jean Baudrillard

Buongiorno,
con mio grande dispiacere ho notato che sul sito di TGM non compare alcuna scusa ai lettori per aver citato nella confezione della rivista (foglietto di cartoncino che ricopre il DVD) che nel Silver-DVD ci sarebbero stati ben 5 video di Half-Life 2, quando invece non ce n'è traccia.
Da parte mia l'amarezza nel vedere questa lacuna è stata grande, visto che ero incerto nel comprare il numero di questo mese e a convincermi è stata la curiosità di dare un'occhiata ad H-L 2.
Devo però dire che aver acquistato la rivista ha avuto anche i suoi lati positivi: per esempio, l'aver visto che sono stati assegnati quasi gli stessi voti a Fifa 2004 e a PES 3...
Questo avvenimento, in controcorrente con tutte le altre riviste del settore, mi ha fatto seriamente ragionare sulla professionalità della vostra rivista. Premettendo che sono ingegnere informatico e programmatore, non riesco a capire le ragioni per le quali nelle vostre recensioni Fifa abbia superato PES 3 per qualità/prezzo e soprattutto GIOCABILITÁ! Oltretutto, le giustificazioni di questi voti mi fanno solo sorridere (come se il fatto che "il giocatore corre verso la sfera quando sta uscendo dal campo anche se si spinge nella direzione opposta" influenzi il gameplay).
Ritenere una cosa negativa il fatto che PES 3 sia "la solita roba, nel senso che Konami propone un lavoro migliore di prima, ma con un'enorme possibilità di crescita" mi sembra una cosa che può essere pensata solo da un "ignorante" del settore. É infatti una regola fondamentale della programmazione strutturare i propri lavori in modo da poter in futuro riutilizzare e migliorare i frammenti di codice scritto. Alcuni, sbagliando, non lo fanno (FIFA rinnova quasi completamente il codice ogni anno), altri invece sì: è possibile infatti notare a occhio nudo in PES 3 la presenza di algoritmi (naturalmente potenziati) che avevano contribuito a portare alla ribalta le versioni di addirittura sette od otto anni fa.
Vi ringrazio per aver ascoltato il mio sfogo e sono curioso di vedere come verrà valutata la versione PC di PES 3.
Tommaso

Ciao Tommaso: diffidente come vuole la tradizione del tuo nome, eh? Beh, sistemiamo prima il discorso per così dire tecnico. Per quanto riguarda il problema dei cinque filmati strimpellati la faccenda è presto chiarita: i cartoncini che tanto vi piacciono e che sicuramente finiscono nel cestino (della carta, vero?), devono essere stampati con un certo anticipo rispetto alla rivista e ai suoi contenuti cartacei e non. Tutto questo lo si fa per garantire la presenza del materiale più recente, inutile dirlo. A ogni modo, al momento di inserire i famosi filmati sul DVD è saltato fuori un imprevisto e inusuale problema. Non avete idea di come il Duspa abbia sudato per mettere una pezza alla cosa, ma purtroppo questa volta i suoi sforzi sono stati vani. Vi chiediamo quindi scusa se per causa altrui non siamo riusciti a mantenere la parola.
Passando a ciò che mi riguarda un po' più da vicino e facendo finta di non aver visto il termine che hai usato verso il povero Sergio, cui tutto si può dire tranne che ignorante (mamma come sono pedante oggi), occorre chiarire alcune cose. Prima di tutto, le due recensioni non sono state scritte dalla stessa persona e la regola fondamentale è quella di pesare il giudizio finale in base al redattore, che per quanto capace non sarà mai completamente oggettivo. Allora potresti obiettare che la rivista andrebbe livellata da una mano singola, nel nostro caso quella della carogna di Paullo: ebbene, aggiungo allora che il Consolemania con le corna è un inserto che proviene da una nostra sorella, non una rubrica interna; è una sorta di sunto che giunge da un'altra linea editoriale. Ok? Tutto ciò per dire che il famigerato 87 di Fifa e l'88 di PES 3 non sono paragonabili. Il Porcellini è una carognetta, molto più severo di me se vogliamo, inoltre la versione PC del Re va considerata nel suo contesto. Io ci sto giocando assieme al paullese tirapacchi (ToSo, ieri sera abbiamo rischiato di non giocare la partita, mannaggia a te!) e ci attestiamo entrambi su insani livelli di entusiasmo. Attendi (e attendete) quindi di leggere la recensione su codesto numero per insultarci con nuovi e coloriti epiteti!

Chiedo scusa se intervengo (sono il simpatico tirapacchi di Paullo, meglio conosciuto come il ToSo), ma permettetemi di fare una puntualizzazione... Tommaso, stai paragonando un gioco PS2 a un gioco PC? No, perché se è così, siamo decisamente fuori strada. Noi non ci siamo permessi di avvicinare FIFA PC a PES3 per PS2 in sede di valutazione semplicemente perché girano su macchine diverse. Questo non significa che non abbiamo messo a confronto i due giochi, ma ci siamo riservati il "diritto" di farlo con le rispettive versioni PC. Beh, comunque se stai consultando la posta, molto probabilmente lo hai già scoperto da solo... Saluto,
ToSo

Au revoir

Politicizzato questo numero, eh! Come venirne a capo? Con una sana abbuffata al pranzo di Natale! Mi sono appena ricordato che è giunto il momento di trovarci tutti metaforicamente attorno all'albero (no, non quello della polemica) e stringerci in un abbraccio serrato. Volemose bbbbene.

RAFFO SENTI QUA

raffosentiqua@xenia.it

Dai, ma che bello è sto periodo? Ci sono la neve, il Natale, le alci che scorrazzano per le vie, le scimmie che vanno in letargo, gli gnu che emigrano... veramente bello, sono contento e bon. Di che si parla oggi? Uhm... che ne dite se parliamo della grande Udinese? Secondo me quest'anno ce la fa abbastanza, sempre che Pizarro la smetta di scassarsi e si dia da fare e che Iaquinta si metta a segnare un po' di più... comunque, forse in Uefa ci arriviamo (così mi fa vincere anche qualche partita al Fantacalcio, che sono allo sbando). Bene, ora che abbiamo appurato che anche questo mese sto scrivendo questo pezzo completamente ubriaco, possiamo procedere con la risposta alle vostre allegre letterine... ah, no! Fermi tutti, me ne dimentico sempre, devo proporvi la freddura inutile che fa ridere solo me! Applausi di incoraggiamento, grazie.

- "Papà, papà, perché continuo a girare in tondo?"
- "Zitto, o ti inchiodo anche l'altro piede."

Ahahahaha. Ah. Applausi di apprezzamento, grazie.

Raffo

La domanda del secolo

Ciao Baffo Raffo (Baffo Raffo .NdRaffo), ho passato nottate intere a scervellarmi sulla risposta del mio quesito e, speranzoso di tornare a dormire vengo da te, così o non dormiamo in 2 (passiamo la notte a formattare la bestia?) o torno a letto... Passiamo alla domanda: perché l'Omino Bianco è nero? Sono forse le multinazionali del detersivo (che tutto controllano) che vogliono indebolirci la mente, togliendoci anche le poche certezze che abbiamo, ovvero che il nero sia nero e che il bianco sia bianco? Dipende, dipende... Speranzoso di trovare in futuro un omino bianco senza strapppp, ti saluto.

Wego

Guarda, ho un mal di testa che non ti dico: proprio ora mi devi fare 'ste domande incasinate? Ma robe dei matti. A ogni modo, la questione è vecchia (forse ho già risposto a questo quesito da qualche parte qualche anno fa, o forse ieri), ma è di indubbio interesse collettivo. Dunque, è necessaria una risposta e bon. Come mai l'omino bianco è nero? Come mai? Eh? Ah no, devo rispondere io... uhm... è nero perché... dai, non mi viene in mente niente. Facciamo così, io adesso passo a tutte le altre lettere e poi torno da te, se mi sovviene qualcosa lo scrivo, altrimenti evviva. Anzi, studiando attentamente l'immagine incriminata, sono giunto a una conclusione tanto ovvia quanto inquietante: l'Omino Bianco, idolo delle masse e figura di riferimento per molte generazioni, è nero perché sì.

La copertina si arrizza!

Allora saltiamo subito i saluti: tanto mi devi pubblicare comunque, visto che non rispondesti al "Raffo Senti Qua" sul forum di TGM e quindi me lo devi.

Innanzitutto, sapresti dirmi da quanto tempo esiste la sezione "Backstage" in fondo alla rivista? Sai perché? Fino al mese scorso ero convinto si trattasse di pubblicità e l'ho sempre ignorata (non me ne voglia il buon Elvin), ma vuoi per il colore scuro, vuoi per il fatto che di solito rubriche come la tua posta si mettono sempre in fondo (dato che uno appena le vede chiude la rivista indignato), credevo che dopo il "Raffo Senti Qua" non ci fosse nient'altro.

Passiamo ora alle cose serie: mi devi spiegare il motivo per cui la copertina della rivista si arrizza! Ebbene si, da quando è diventata anabbagliante pare che soffra e la cosa non capita solo a me, davvero. Passiamo ora alle cose veramente serie (sto alzando gradualmente il livello di serietà, in modo che anche tu riesca a seguirmi senza risentirne): penso che la tua foto non debba stare in alto a sinistra, bensì in fondo a destra (no, i bagni non c'entrano niente).

Questo per il semplice motivo che uno legge prima la posta, poi vede la foto e si sbellica dalle risate, mentre ora è costretto a leggere il tutto mentre ride.

Copyright

Ciao, lo sai che fra un po' ti faranno al forno? Eh, sì, perché è risaputo che la mia foto fa ridere i polli... Ecco, ora che ho fatto la battuta posso anche procedere (mestamente) alle risposte sui tuoi quesiti. Incuriosito da quanto hai detto riguardo a questa fantomatica rubrica chiamata "Backstage", sono andato a sfogliare la rivista e... cavolo, hai ragione! C'è davvero una pagina chiamata in quel modo... Non so di che parla, forse è pubblicità scritta di qualcosa, boh.

Per quanto riguarda la seconda domanda, cioè il motivo per cui la copertina di TGM si arrizza, beh, è presto detto: serve perché noi di TGM vogliamo farvi guardare lontano, vogliamo fare in modo che il vostro sguardo sia proiettato verso l'orizzonte, atto a scrutare i pericoli ma anche le gioie di una della splendida vita che vi attende. Per questo motivo, abbiamo fatto in modo che dopo qualche giorno la copertina di TGM diventi uno splendido cannocchiale.

Alla terza domanda ho risposto all'inizio, quindi sei un pollo e bon.

L'arte dell'incasinare le cose

Carissimo Raffo, è la prima volta che ti scrivo e lo faccio per chiedere il tuo supporto spirituale a proposito di una questione: a volte mi sono chiesto il senso della vita, altre mi sono interrogato a proposito dell'esistenza di Dio, ma mai prima d'ora il mio intelletto si era trovato a miagolare nel buio in questo modo... L'altro giorno ho rispolverato Commandos 2 (alla faccia del nuovo episodio che pur di essere 3 D si è ridotto allo schifo... non capisco questo accanimento contro il 2 D, bah...) e giocando a una missione mi sono trovato di fronte a una situazione alquanto surreale: mentre tutti i nostri omini dispongono di munizioni illimitate per la pistola, l'amato cecchino parte in missione con tre, massimo cinque proiettili! Non riesco a capacitarmi dell'idiozia di quest'uomo, che ha uno zaino pieno di munizioni da 9 mm (ma anche di più, dato che queste sono illimitate) e parte in missione con 3 colpi da 5.56 (o quant'altro...). Si tratta magari di un problema burocratico, per cui c'è un piano quinquennale che mira a ridurre le spese dell'esercito e comincia con il limitare i colpi ai cecchini... O ancora, può essere che il pilota (essendo un personaggio inutile ai fini del gioco), invidioso, tolga intenzionalmente le scorte di munizioni allo zaino del collega per rendere anch'egli un inetto e sentirsi meno solo? Raffo illuminami, questo mistero mi toglie il sonno. Abbasso la profondità, viva il 2 D!

Rikkardo

Guarda che 'sta cosa me la sono chiesta anche io, sai? Ma poi, la scarsità di proiettili in dotazione al cecchino non è nemmeno ciò che lascia più perplessi. Ma cavolo, dico io, non sarebbe molto più facile arrivare con un bel carro armato, sfasciare tutto, stirare un po' di nemici e non se ne parli più? No, devono camminare pian pianino, ammazzare un nemico alla volta e nasconderlo subito perché se no gli altri se ne accorgono... ma chi se ne frega se se ne accorgono!

Basterebbe arrivare lì con un paio di aerei e spargere un po' di defoliante: venti secondi e si passa al livello successivo, ci vuole tanto? Va beh, misteri.

Piove sul bagnato

Mio carissimo Raffo che tutto puoi e tutto senti, ti vorrei porre un dilemma amletico, e cioè: perché l'ombrello è l'oggetto più dimenticato del mondo? Specialmente nei giorni in cui piove, lo usi, entri dal parrucchiere per una sforbiciata ai capelli (e già che ci sei, per un'aggiustatina alla barba che non guasta mai), paghi, (nel frattempo ha smesso di piovere) e te ne vai dimenticandoti l'arnese (e il parrucchiere ci guadagna pure, 'tacci sua!). Al contrario, quando diluvia di brutto, il caro oggettino è la prima cosa che ti ricordi di prendere.

Rispondimi, o onnipotente! Ciao!

Maverick86

Caro Mav, non uso l'ombrello da anni proprio per questo motivo: da bambino li seminavo come una mondina fa col riso...La cosa brutta è che i miei genitori me li facevano ricomprare con la mia paghetta. Insomma, dopo aver dilapidato in ombrelli decine di migliaia di lire, decisi che un po' d'acqua in testa non poteva che farmi bene (infatti in primavera ci crescono i cavoli). Vuoi un consiglio? Studia e trovati un lavoro che ti piace! Va beh, non c'entra niente ma è sempre un consiglio..

Stefano "Duspa" Lisi **duspa@xenia.it**

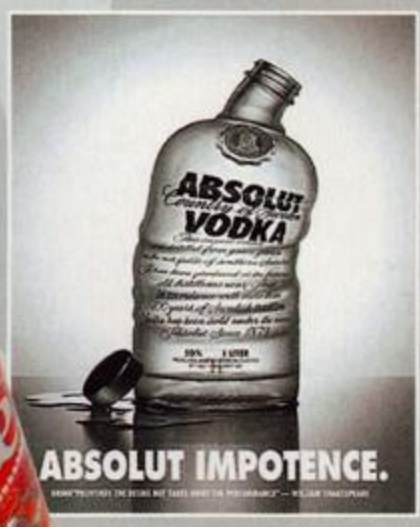
Backstage

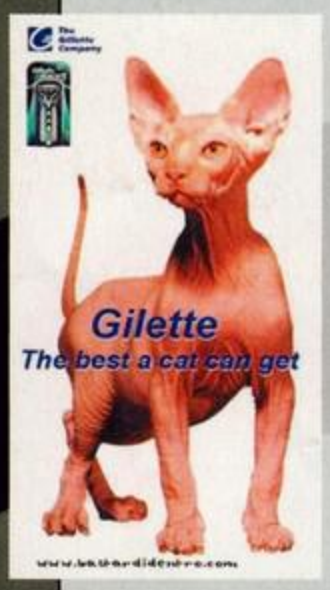
LA RIVALUTAZIONE DELL'UOMO MEDIO

Siamo tutti uomini medi perché con il nostro essere unici diamo vita a quella media di cui siamo padri e figli al tempo stesso.

TGM ONLINE **www.tgmonline.it**

Che cosa ne pensi? Il backstage di TGM Online ti aspetta!





La pubblicità è un serpente subdolo che si insinua tra le pieghe della coscienza del consumatore, solleticando, stuzzicando, ammiccando. La pubblicità è finzione. La pubblicità è uno strumento dei potenti. La pubblicità inganna... questo e tanto altro ho sentito spesso ripetere da persone esasperate di vedere famiglie felici, modelle ammiccanti, botoli parlanti e uomini che non devono chiedere mai. E devo anche ammettere di non essere in totale disaccordo. Ma bisogna riuscire a vedere oltre la dorata e scintillante cupola della babele della comunicazione.

Sono di parte, lo ammetto. La comunicazione, il marketing, la pubblicità sono ormai da parecchi anni parte integrante della mia vita e capita spesso che mi trovi a riflettere o a discutere su cosa sia giusto comunicare e cosa sia invece ingannevole o stucchevole. La professione legata al marketing non suscita simpatia nella gente. Gli uomini di marketing, così abili a creare un'immagine vincente per un prodotto, spesso si trovano a cozzare contro l'incapacità o la non possibilità di sviluppare una fotografia nitida di se stessi. Il risultato è una figura distorta agli occhi pubblici, che vedono in loro gli artefici delle menzogne da vetrina.

Qualche giorno fa parlavo del gioco allegato con i numerosi e curiosi utenti della chat di TGM Online e, man mano che il discorso andava avanti, si faceva sempre più palese l'imbarazzo di molti nel confessare di giudicare le riviste di videogiochi come strumenti costruiti per spillare quattrini a ingenui ragazzini pacioccosi. Prodotti ormai privati del loro valore intrinseco dagli allegati, dai gadget, dai regalini o dalle copertine scintillanti. Senza voler entrare nel merito e nel giudizio delle altrui pubblicazioni, mi è sembrato giusto analizzare la nostra cara, vecchia TGM e manifestare il mio totale disaccordo con quella visione. TGM è innanzitutto una rivista che fa dei contenuti il suo punto di forza più importante, è un pacchetto sì ben confezionato, con una bella carta scintillante e un bel nastro rosso, ma all'interno del cartone colorato ogni mese c'è uno splendido contenuto che trascende dall'involucro. Eppure, ripensandoci a mente fredda, in me si è insinuato il tarlo del dubbio. È inevitabile che tutti non siano d'accordo ed è inevitabile che un'azienda cerchi di utilizzare tutti gli strumenti leciti per vendere un prodotto. Eppure "il prodotto" The Games Machine è diverso dagli altri per una considerazione tanto semplice quanto shockante. The Games Machine ha la fortuna di essere condotta da un gruppo di persone che prima ancora di essere dei seri professionisti nei rispettivi campi, sono appassionati, sono ex lettori, sono videogiocatori che hanno adorato questa rivista, che sono cresciuti con queste pagine tra le mani e che oggi fanno tesoro di ciò che ha rappresentato il passato e cercano di tracciare una strada per il futuro. Quando immagino un'attività di marketing, la prima cosa che faccio è togliermi il cappello da "responsabile" e mettermi, anzi rimettermi, quello da lettore, che non è artificiale perché lettore lo sono stato e ho adorato e odiato TGM come tutti voi. Ho maledetto i fondini psichedelici di qualche anno fa, mi sono commosso per alcuni editoriali dello Shogun, ho fatto la posta all'edicolante per avere la prima copia, ho gioito nel vedere una mia lettera pubblicata, ho inveito per qualche CD non funzionante... insomma, ho vissuto TGM dal di fuori e adesso la vivo dal di dentro. Credo, augurandomi di non cadere nel melenso, che il gruppo Xenia sia speciale, sia diverso. Probabilmente meno grande e potente di altre case editrici, ma più forte, più solido, più motivato, perché spinto e animato da una grande passione. The Games Machine è un prodotto e in quanto tale deve essere venduto. Le ferree leggi di mercato impongono certi comportamenti, certe strategie e un bravo manager deve saper raggiungere gli obiettivi di successo per il suo prodotto, qualsiasi esso sia, passando magari da una tavoletta di cioccolato a un'automobile sportiva, da un profumo da donna a un tipo di agnolotti al ragù di rana... ma quando si arriva a TGM ci si deve fermare e si devono fare i conti innanzitutto con la propria intima convinzione che la fiducia, l'amore e la fedeltà dei lettori sono il bene più importante, un bene prezioso che non può essere messo in crisi da nessuna campagna promozionale o scelta di posizionamento. Noi, voi, tutti insieme siamo i lettori di TGM e al tempo stesso siamo i creatori di TGM. E se in quel pacchetto di qualche riga sopra troverete dei regali, sappiate accettarli con serenità, senza subodorare trappole, senza temere inganni. Non sentitevi presi per i fondelli perché così non è e perché qualcuno che è come voi si è augurato, magari anche sbagliando, di farvi solo cosa gradita.

È per questo che quel "lettore medio", tanto maltrattato e bistrattato, nel caso di TGM deve essere rivalutato. Noi siamo tutti sui padri e suoi adorati figli.

Da 10 anni, Refill® è leader nella produzione e distribuzione di consumabile compatibile per stampanti. 1000 prodotti in pronta consegna, un call center con personale qualificato e la possibilità di ordinare online 24 su 24: Refill® è cartucce, inchiostri, toner per la totalità delle stampanti in commercio, carta speciale per le tue foto più belle, CD e DVD delle migliori marche.

Alcuni Esempi:

Canon

Cartuccia Compatibile BCI-3	€	5,00
Set 4 Cartucce Vuote BCI-3	€	10,00
Accessori per la ricarica Nero o Colore	€	6,00
Cartuccia compatibile BCI-24 Colori	€	8,00
Cartuccia Compatibile BCI-6	€	6,00
Flacone 120 ml Nero (Fino a 12 Ricariche)	€	18,00
3 Flaconi 60ml Colore (Fino a 8 Ricariche)	€	34,00
Offerta - 60ml Nero + 3 x 20ml Colore (Fino a 9 ricariche)	€	25,00

HP e Lexmark

Cartuccia Compatibile HP51645A Nero	€	19,00
Cartuccia Compatibile HPC6578A Colore	€	27,00
Accessori per la ricarica Nero o Colore	€	6,00
Flacone 120 ml Nero (Fino a 6 Ricariche)	€	18,00
3 Flaconi 60ml Colore (Fino a 12 Ricariche)	€	34,00
Offerta - 3 Flaconi da 20ml Colore + Accessori a soli	€	16,00
Offerta - 1 Flacone da 120ml Nero + Accessori a soli	€	18,00
Toner Compatibile HP Laserjet 2100	€	75,00

Epson

Cartucce comp. EPSON Intellidge a partire da soli	€	9,50
Offerta - 2 Cart. Nero + 2 Cart. Colore non Intellidge	€	22,00
Offerta - 2 Cart. Nero + 2 Cart. Colore Intellidge	€	36,00
Offerta - 2 Cart. Nero + 3 Cart. Colore x C70,C80,C82	€	45,00
Resettatore chip SmartCharger IN PROMOZIONE	€	20,00
Offerta - Resettatore + 120 ml Nero (12 ricariche)	€	36,00
Offerta - Resettatore + 4 x 20ml CMYK (5 ricariche)	€	36,00
Offerta - Resettatore + 5 flaconi da 20ml PHOTO	€	39,00

Carta Speciale e Storage

DVD Video Case conf. 100pz scontate del 25% a soli	€	28,50
Confezione 25 CD Spindle 80 min - Certificati 52x	€	18,00
Carta Alta Risoluzione INKTEC - 100 ff. A4 105gr	€	7,00
Carta Fotografica Matte Opaca - 50 ff. A4 200gr	€	8,00
Carta Fotografica Lucida - 20 ff. A4 170gr	€	10,50
Rotolo di carta fotografica 150mm * 10 metri 260gr	€	16,50
Carta Fotografica Perlata ILFORD 25 ff. A4 240gr	€	17,00
Carta Fotografica Lucida ILFORD 25 ff. A4 280gr	€	22,00

Refill®, il paradiso della tua stampante

Inchiostri - Toner - Cartucce Inkjet - Storage & Media

SPESE DI SPEDIZIONE GRATUITE per ordini superiori a 80 € privati - 115 € aziende

Via P. Fornaciari Chittoni, 25
42100 Reggio Emilia (Loc. Bagno)
Telefono: 0522 34 39 11 (30 linee)
Fax: 0522 34 39 34

Refill®

Per informazioni: info@refill.it
Per ordini: sales@refill.it

www.refill.it

Refill è un marchio registrato di proprietà Refill s.r.l.: vietata la riproduzione in qualsiasi forma. I marchi citati sono di proprietà dei rispettivi proprietari e sono citati solo a scopo di mostrare la compatibilità dei nostri prodotti.
Il numero di ricariche è riferito sempre al modello di cartuccia con minor capienza. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Le offerte sopracitate sono valide solo per gli ordini eseguiti via internet o presso la sede di Reggio Emilia.
Tutti i prezzi indicati sono IVA Compresa.

3+
www.pegi.info

Scarica lo stupendo trailer da www.fxplanet.com

La saga Patrician, con oltre 1.000.000 di giocatori in tutto il mondo, è riconosciuta come il principale esponente della strategia commerciale, politica e militare.

CAPITANO DI VASCELLO, MERCANTE, PIRATA, GOVERNATORE...
SCEGLI LA TUA SFIDA NELL'IMPERO DEI MARI.

STRATEGY ASCARON LINE

Patrician·III·
IMPERO dei MARI

P·III· Engine

Nuovo engine capace di gestire contemporaneamente l'attività di 25 città, centinaia di navi e un milione di abitanti.

Manuale di gioco e mappa con le piste essenziali.

Include la campagna Impero dei Mari, campagna di apprendimento e gioco su Internet.

Riunisci il tuo equipaggio, arma una potente flotta e combatti il nemico in battaglie epiche ▮ Commercia con materie prime, crea le tue fabbriche, apri uffici in altre città... ▮ Issa la bandiera pirata. Lanciati all'abbordaggio delle navi e al saccheggio delle città ▮ Fonda e costruisci la tua città, falla prosperare e difendila da assedi e attacchi nemici.

19'95€

FX INTERACTIVE

PATRICIAN III - Impero dei Mari è in vendita nelle edicole, grandi superfici e computer shop